1

FUGA INFERNALE

STAR WARS

lite coldlancer

RAFFAELE AQUILONE

libriNOSTRI

© 2002, Raffaele Aquilone
2005, Guerre Stellari.net – www.guerrestellari.net
2007, Librogame's Land – www.librogame.altervista.org

FUGA INFERNALE

RAFFAELE AQUILONE

INTRODUZIONE

Il "libro" che state per leggere non è un libro normale, bensì un *librogame*. E' un genere di storia particolare, un po' racconto e un po' gioco, nel quale il protagonista della storia… sei tu, il lettore del libro.
Oltre ad impersonare il personaggio, e a leggere la sua storia (che è quindi la *tua* storia), devi anche guidarlo operando delle scelte: ti troverai quindi in presenza di bivi, di decidere che cosa fare, che strada prendere, in maniera da modificare il prosieguo della storia.
Dovrai inoltre utilizzare le abilità speciali e gli oggetti di cui dispone il tuo personaggio, trovandoli o scegliendoli durante il corso dell'avventura.
E' insomma un libro sottoforma di gioco (da qui il nome *librogame*). Le regole sono tutte spiegate nell'apposita sezione Regolamento (e nelle sue sottosezioni specifiche).

Caratteristica particolare di questo *librogame* è di essere ambientato nell'universo di Star Wars: questo significa che la storia del libro avviene, più o meno durante la storia raccontata nella nuova trilogia di Guerre Stellari, in un'altra parte della galassia, nel frattempo. Questo racconto non è comunque destinato solamente ai fan di Star Wars, ma a tutti, conoscenti e non conoscenti del grande universo di Guerre Stellari, affinché possano divertirsi leggendo questo libro. E' ovvio che i fan di

Star Wars possono provare più gusto nel leggere quest'avventura, ma sappiate che essa non è stata progettata solo per i fan e può essere letta e giocata da chiunque.

Buona lettura e buon divertimento!

STORIA

In questo libro impersoni la figura di Lite Coldlancer, figlio di una famiglia di mercanti. Quando avevi pochi anni di vita, il Consiglio Jedi di Coruscant prese in esame la possibilità di addestrarti all'uso della Forza ma ti giudicò non idoneo all'apprendimento. La Forza scorre nelle vene della tua famiglia: non tuo padre, ma suo fratello, Shin Coldlancer, è diventato Maestro Jedi anni addietro.
La lotta fra Separatisti e Lealisti sta dividendo la galassia: il tuo pianeta natale, Tard-Ei-Tari, è allettato dalla proposta di abbandonare la secolare Repubblica, federazione democratica comprendente tutti i sistemi della galassia, accarezzando progetti di indipendenza assieme all'idea di unirsi a colui che sta combattendo questa causa su più ampia scala, il potente Conte Dooku.
Di fronte alla corruzione crescente della Repubblica, infatti, ed al grave scandalo di Naboo risalente a qualche anno fa, la gente di Tard-Ei-Tari (ma soprattutto i Mercanti e gli Hutt locali) dubita fortemente delle garanzie di libertà e delle intenzioni della Repubblica.
Persino tuo zio Shin si è allontanato dall'Ordine Jedi, di fronte alla loro freddezza e indifferenza nell'intervenire nella situazione, reputando più importante salvaguardare la salute del suo popolo e della sua famiglia su Tard-Ei-Tari: una scelta dettata da una sfiducia crescente nei confronti della Repubblica.

Adesso sei un giovane adolescente, e tuo zio ha deciso di insegnarti le vie della Forza, consegnandoti una spada laser, l'arma caratteristica degli Jedi. Il tuo zio e maestro Shin Coldlancer è anche stato eletto Portavoce del movimento separatista del pianeta: solo un Maestro Jedi possedeva la saggezza e la forza sufficienti a mettere d'accordo le varie parti, rappresentate dalle maggiori famiglie di mercanti, e ad ottenere un incontro diplomatico con il Conte Dooku.
In via ufficiale, Shin è andato ad offrire la partecipazione di Tard-Ei-Tari alla secessione dalla Repubblica e il suo pieno appoggio alla lotta… ma in realtà ti ha confidato di voler parlare con Dooku per essere sicuro delle sue intenzioni, dal momento che non si fida di nessuno poiché ha percepito l'opera del Lato Oscuro della Forza in questi sconvolgimenti politici, seppur non abbia ancora capito chiaramente come esso stia operando per minacciare l'ordine costituito della galassia.
Molto più pericoloso di un normale incontro diplomatico, attendi con ansia il ritorno del tuo maestro mentre notizie sempre più preoccupanti stanno arrivando dal pianeta che Dooku ha eletto a suo quartier generale: su Geonosis si sta preparando molto più di quanto si possa immaginare…

REGOLAMENTO

In questa sezione sono spiegate tutte le regole del gioco. Tutto ciò di cui hai bisogno sapere per leggere e giocare a quest'avventura è contenuto qui: leggi attentamente dunque questo capitolo e le sue sotto-sezioni.

Nella sotto-sezione Punteggi, vengono spiegate le caratteristiche di base del tuo personaggio, ossia i punteggi di Salute (la tua vitalità), Combattività (la tua abilità nel combattimento) e Forza (la tua capacità di usare la Forza).
Nella sotto-sezione Equipaggiamento, ti viene spiegato il funzionamento degli oggetti che puoi portare con te, trovandoli nel corso dell'avventura e scegliendoli all'inizio dell'avventura dall'apposita lista.
Nella sotto-sezione dedicata alla Forza, ti viene spiegato che cos'è questa grande energia che esiste nell'universo di Star Wars, chi sono i Jedi e i Sith e come utilizzare la Forza, dal momento che il tuo personaggio è dotato di speciali poteri.
Nella sotto-sezione Combattimento, ti viene spiegato come si svolgono i combattimenti, dal momento che dovrai affrontare dei nemici nel corso dell'avventura.

PUNTEGGI

Le caratteristiche di base del tuo personaggio sono 3, ossia Salute, Combattività e Forza. Qui di seguito viene spiegato cosa sono questi tre punteggi e come si calcolano.

SALUTE

Il tuo personaggio possiede dei punti Salute: essi rappresentano la tua salute, appunto, cioè la quantità di danni che puoi subire prima di morire. Non appena la tua salute scende a zero punti, sei morto e la tua avventura è conclusa.

Per conoscere il tuo punteggio massimo di Salute, estrai un numero a sorte dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 più il doppio del numero dei poteri Jedi che possiedi (ad esempio, se sei un Iniziato hai solo 3 poteri Jedi e quindi devi aggiungere 6 punti al totale). Questo punteggio rappresenta la tua piena forma fisica. In questo caso, se estrai uno zero esso vale 0 punti.
Non puoi mai superare il punteggio iniziale, neanche con l'uso di oggetti guaritivi.

Ricapitolando: il tuo punteggio massimo di Salute è dato da
20 punti di base + il doppio del numero dei Poteri Jedi che possiedi + numero dalla Tabella del Destino (0 = 0)

Nota bene che di conseguenza il tuo punteggio max di Salute può variare da 26 a 35

FORZA

Se non conosci l'universo di Star Wars, troverai informazioni sulla Forza nella sotto-sezione apposita: lì capirai che cosa è la Forza e cosa sono i Poteri Jedi.

Siccome stai apprendendo le vie della Forza, sei anche in grado di usare alcuni Poteri Jedi, seppur entro una certa misura. Infatti, per usare i Poteri Jedi (che troverai elencati e descritti più avanti) dovrai utilizzare un certo numero di punti di Forza, ossia quanti te ne indica il testo. Se non hai abbastanza punti di Forza, non puoi usare quella particolare abilità.

Il tuo punteggio massimo di Forza si calcola in base al tuo Grado. Quando fai uso di punti di Forza, potrai recuperarli gradualmente: puoi recuperare 1 punto di Forza per ogni paragrafo del libro che superi senza essere coinvolto in un combattimento, o senza fare uso di nessun punto di Forza. Non puoi recuperare il punto, infatti, in questi due casi.
Ricorda inoltre che recuperi 1 punto di Forza *alla fine* di ogni paragrafo, non all'inizio. Questo significa che recuperi il punto solo dopo aver finito di leggere il paragrafo. E' una specificazione importante, perché se ti viene chiesto l'impiego di un potere Jedi, devi prima vedere se ce la fai con i punti di Forza che ti sono rimasti e poi dopo aggiungere il punto di Forza che hai recuperato leggendo il paragrafo, sempre se non hai già usato punti di Forza all'interno di quel paragrafo.
Non puoi mai superare il punteggio iniziale, i punti che recuperi gradualmente servono a raggiungere il massimo iniziale, mai a superarlo. Neanche con l'uso di og-

getti particolari puoi superare il tuo punteggio iniziale di Forza.

Ricorda che in tutti i casi è il testo a specificarti e ricordarti quanti punti di Forza hai usato in un'occasione e quindi di eliminarli dal tuo totale, sempre. Non devi perdere punti di Forza quando ti viene chiesto di usare un potere, ma dopo che l'hai usato e che nel paragrafo è scritto "Ricorda che hai usato x punti di Forza…"

Ricapitolando: il tuo punteggio massimo di Forza è dato dalla Tabella sul grado Jedi che trovi più avanti.

Nota bene che in questo libro, essendo questa la prima avventura di Lite Coldlancer, sei un semplice Iniziato e il tuo punteggio max di Forza è dunque di 6 punti

COMBATTIVITA'

Siccome affronterai dei combattimenti, il tuo personaggio ha anche un punteggio di Combattività: esso andrà confrontato con quello del tuo avversario, quindi un punteggio alto significa avere più possibilità di vittoria, e possibilità di perdere meno punti di Salute in battaglia.

Il funzionamento dei combattimenti sarà spiegato più avanti nell'apposita sotto-sezione; per conoscere il tuo punteggio di Combattività iniziale, estrai un numero a sorte dalla Tabella del Destino. In questo caso, se estrai uno zero esso vale 10 punti.
A tale punteggio devi aggiungere due cose: il numero di arti che possiedi (3 se sei un Iniziato, come in questo

libro) e il punteggio di Combattività assicurato dalla tua arma, che è la Spada Laser e aggiunge 10 punti di Combattività. Casomai ti trovassi a combattere senza Spada Laser, non puoi aggiungere questi 10 punti di Combattività e usare solo la tua Combattività di base, dal momento che combatti disarmato: cioè il punteggio estratto dalla Tabella del Destino più il numero di Poteri Jedi che possiedi.

Ricapitolando: il tuo punteggio massimo di Combattività è dato da
Il numero dei Poteri Jedi che possiedi + numero dalla Tabella del Destino (0 = 10) + 10 punti della Spada Laser

Nota bene che di conseguenza il tuo punteggio iniziale di Combattività può variare da 14 a 23

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo personaggio può usare degli Oggetti nel corso della sua avventura: puoi trovarli durante il corso della tua missione. Il numero massimo di Oggetti che puoi portare con te è 8: infatti li metti nella tua cintura, o in piccole tasche e marsupi; non hai molto spazio a tua disposizione.

Un Oggetto col quale parti obbligatoriamente è la tua arma, la Spada Laser, l'arma dei Jedi: essa, come tutte le armi, occupa un posto nel tuo Equipaggiamento. E' la tua arma predefinita, ed è l'unico Oggetto che non

puoi abbandonare deliberatamente durante il corso dell'avventura, nemmeno per fare spazio ad altri Oggetti. Gli altri Oggetti infatti possono essere eliminati in qualsiasi momento, per fare spazio o essere sostituiti da altri Oggetti che trovi durante l'avventura.
Scrivi quindi al primo posto della tua lista l'Oggetto "Spada Laser".

All'inizio dell'avventura, oltre alla Spada Laser, puoi scegliere fino ad un massimo di 3 Oggetti dalla lista che segue:

3 Pasti
(durante l'avventura può esserti chiesto di fermarti a mangiare: se non hai un pasto, perdi 3 punti di Salute)

3 Bacta Tank
(ognuna di queste Tank può farti recuperare 4 punti di Salute: le puoi usare in qualsiasi momento, ma non durante un combattimento)

2 Detonatori Termici
(sono armi che possono essere lanciate a distanza, esplodendo e colpendo un'area più o meno estesa: ognuna di essere occupa un posto nel tuo Equipaggiamento)

1 Fune
(una fune in materiale sintetico, sottile e resistentissima: fornita di un rampino per agganciarsi a sporgenze o superfici ruvide)

1 Erba Waynee
(erba con proprietà curative, efficace contro molti veleni)

Ognuno di questi Oggetti occupa un numero di posti uguale al numero che decidi di portarne con te; ciò significa che i 3 Pasti, ad esempio, non sono un unico oggetto: se ne porti 3 con te, contano come 3 Oggetti separati; se ne scegli 2, occupano 2 posti separati; se ne scegli uno solo, occuperà un posto.

LA FORZA

La Forza è un'energia che circonda tutte le creature viventi, la natura, le cose: coloro che sono sensibili ad essa e sanno usarla prendono il nome di Jedi. E' lungo e difficile l'addestramento per padroneggiare fino in fondo l'uso della Forza, ma una volta perfezionata la propria abilità un Jedi è capace di usarla per molteplici scopi: può sentire cose che gli altri non sentono, spostare oggetti con la forza del pensiero, muoversi con straordinaria agilità, vedere le cose prima che accadano, percepire le presenze di altri esseri viventi e di altri Jedi, la loro sensibilità alla Forza, le loro intenzioni; può persino modificare le percezioni che gli altri esseri hanno, condizionare le menti deboli, disporre di poteri guaritivi.
Non esiste però solo il Lato Chiaro della Forza, che tende all'armonia fra il Jedi e il mondo che lo circonda, al Bene, a nobili ideali di pace, giustizia e uguaglianza. Esiste anche il Lato Oscuro: malefico, aggressivo, è la

via dell'odio e della distruzione, della sete di potere e delle ambizioni più sfrenate. Più facile, più seducente, ma non per questo più forte, nonostante la presenza di poteri distruttivi volti a provocare la morte e la distruzione.

I Poteri Jedi che puoi apprendere sono in totale 8: questi si dividono in 4 poteri di base, comuni ai Jedi sia Chiari che Oscuri, e in 2 poteri specifici per ciascuno dei due lati della Forza.
Prima di iniziare il tuo addestramento, devi decidere quale Lato della Forza vuoi coltivare: se sei orientato verso il Bene, come il tuo maestro e l'intero Ordine dei Jedi, o se invece vuoi dare sfogo ai tuoi istinti distruttivi e alla vocazione per il Male, diventando un Jedi Oscuro.
Una volta appresi alla perfezione tutti i 6 poteri che puoi imparare, in base all'orientamento da te scelto, raggiungi il grado di Maestro.

ORIENTAMENTO

Prima dell'inizio della tua avventura, devi scegliere il tuo orientamento. Esso influirà sia sui poteri che puoi scegliere, sia sulle scelte e sul comportamento che avrai durante l'avventura. In ogni caso sarai tu a scegliere, non il tuo orientamento, ma comunque la tua personalità benefica o malefica condizionerà un certo modo di agire che potrà rivelarsi vantaggioso o addirittura svantaggioso in certi casi.
Se scegli il Lato Chiaro, non potrai apprendere nessun potere del Lato Oscuro: sarai devoto al Bene, e pertanto la tua linea di comportamento sarà sempre pacifica.

Non cercherai lo scontro diretto, sceglierai sempre la soluzione meno aggressiva e più diplomatica: non sfrutti il tuo prossimo, tendi ad offrire il tuo aiuto (anche se puoi scegliere sempre di farne a meno), non uccidi e attacchi gli innocenti e gli indifesi, non commetti crimini efferati. Il tuo atteggiamento sarà in linea di massima benefico e giusto. E' una condotta che può sembrare dura da seguire, e a volte ti limita in maniera difficilmente sopportabile: ma essere un vero Jedi significa avere disciplina, calma, autocontrollo, serenità interiore, dominio delle proprie passioni e degli atteggiamenti impulsivi e irrazionali.
Se scegli il Lato Oscuro, non potrai apprendere nessun potere del Lato Chiaro: sarai votato al Male, alla distruzione, alla morte. Sarai principalmente spinto dai tuoi interessi personali: non sei un Sith completamente volto al perseguimento del Male, il Bene non è scomparso totalmente da te ed hai ancora dei valori cui sei legato e affezionato, come la famiglia ad esempio; quello che cambia è che non hai alcun freno morale, all'occorrenza uccidi innocenti, commetti crimini, non hai scrupoli di alcun genere. Persegui i tuoi scopi senza remore, non hai rimorsi: è la via più comoda, più facile. Ciò non significa chiaramente che devi comportarmi continuamente in maniera negativa e malvagia, ma ami passare all'azione e in combattimento sei guidato unicamente dall'istinto, dalla rabbia, dalla voglia di uccidere e distruggere.

Il tuo orientamento diventerà importante soprattutto nelle prossime avventure che affronterai; per il momento, essendo questa la tua prima avventura, e poiché sei un semplice iniziato, non esistono differenze profonde

fra i due atteggiamenti. Ma la tua scelta influenzerà i poteri che deciderai di apprendere, e cambierà anche profondamente la tua personalità nelle ultime avventure della serie.

POTERI JEDI

Come detto sopra, i Poteri Jedi sono in totale 8.
I Poteri Jedi di base sono 4: possono sceglierli sia i Jedi del Lato Chiaro che del Lato Oscuro.
I Poteri Jedi del Lato Chiaro sono 2: Influenza Jedi e Guarigione.
I Poteri Jedi del Lato Oscuro sono 2: Fulminazione Sith e Strangolamento Sith.

Questa descrizione dei Poteri Jedi indica le loro capacità complessive; in quanto Iniziato, non sei capace di utilizzarli al meglio. Per vedere più precisamente cosa sei in grado di fare con questi Poteri Jedi, consulta il paragrafo Le vie della Forza.

Alcuni poteri sono anche gratuiti, nel senso che il solo fatto di possederli ti permette di utilizzarli, nei casi più semplici; tutti i poteri, se il testo lo richiede, prevedono che tu utilizzi un certo numero di punti di Forza specificati dal testo stesso.

Telecinesi
E' la capacità di spostare gli oggetti grazie alla Forza. Col crescere del tuo grado e della tua esperienza aumenterà considerevolmente la distanza entro la quale potrai usare questo potere, e soprattutto la dimensione e il peso degli oggetti che puoi spostare. Da piccoli og-

getti poco pesanti, sarai in grado di spostare con disinvoltura anche corpi pesantissimi e di grosse dimensioni. Sei inoltre in grado di spingere con violenza oggetti e persino esseri viventi, in maniera da arrecare loro danno.
L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

Agilità Jedi
E' la capacità di essere agili come un vero Jedi. Ti consente non solo di muoverti con velocità e destrezza, ma anche di produrre brevi scatti di velocità nella corsa, e soprattutto di compiere grandi, enormi balzi. La tua agilità può aiutarti a trarti d'impaccio in situazioni estremamente difficoltose, e col crescere del tuo grado aumenterà la tua destrezza e la dimensione dei tuoi balzi.
L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

Sesto Senso
E' il sesto senso dei Jedi, che permette loro di vedere le cose prima che accadano. Oltre ad avvisarli con pochi secondi di anticipo di un pericolo immediato, permette ad uno Jedi, col crescere del grado, di percepire sempre più distintamente immagini, scene, fino a vere e proprie visioni di eventi che accadono sempre più lontani nello spazio e nel tempo.
L'uso di questo potere può essere gratuito nel più semplice dei casi, oppure richiedere dei punti di Forza.

Percezione Jedi
Le percezioni dei Jedi sono molto più sensibili e approfondite del normale: questo riguarda sia le percezioni fisiche che quelle mentali. Un Jedi può muoversi in

ambienti bui, i suoi sensi normali si affinano, la sua vista è più acuta. Ma soprattutto, un Jedi col crescere del suo grado può percepire con chiarezza sempre maggiore le intenzioni, i pensieri, gli atteggiamenti di ogni essere vivente, anche e soprattutto di esseri sensibili alla Forza e di altri Jedi. Inoltre, un Jedi percepisce le presenze di esseri viventi attorno a lui, anche a grande distanza, e capisce sempre più esattamente con quanta intensità la Forza sia in uno Jedi.
L'uso di questo potere può essere gratuito nel più semplice dei casi, oppure richiedere dei punti di Forza.

Influenza Jedi
Potere Jedi del Lato Chiaro della Forza.
Un Jedi può influenzare le menti deboli: può alterare le loro percezioni, facendo credere loro di non aver sentito qualcosa che hanno sentito, o di sentire rumori che non esistono. Puoi indurre le menti deboli ad assecondare le tue frasi, a rispondere affermativamente alle tue domande. Col crescere delle tue facoltà, riuscirai addirittura a far credere alle menti deboli di non vederti, risultando invisibile ai loro occhi.
L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

Guarigione
Potere Jedi del Lato Chiaro della Forza.
Un Jedi può recuperare punti di Salute, parzialmente, oltre ad esercitare poteri guaritivi sugli altri col crescere del grado. Può anche riuscire ad annullare o comunque rallentare l'effetto di veleni e sostanze tossiche sul suo organismo.
L'uso di questo potere dipende dai punti di Forza che scegli di adoperare; consulta la sezione successiva. Non

può comunque superare un massimo di 7 punti di Forza per volta.

Fulminazione Sith
Potere Sith del Lato Oscuro della Forza.
Consiste nel lanciare fulmini dalle proprie mani, colpendo un qualsiasi bersaglio alla portata di chi lo usa. Ha una distanza limite, è efficace a corta e media distanza e provoca danno; col crescere del tuo grado potrai anche provocare morte immediata ad un nemico. E' un potere distruttivo, offensivo, ed ha il vantaggio di essere efficace contro ogni bersaglio e di poter essere usato durante il combattimento.
L'uso di questo potere dipende dai punti di Forza che scegli di adoperare, se usato in combattimento; se richiesto dal testo, parte da un minimo di 3 punti di Forza. In ogni caso si può adoperare un massimo di 7 punti di Forza.

Strangolamento Sith
Potere Sith del Lato Oscuro della Forza.
Consiste nello strangolare e uccidere esseri viventi. E' anch'esso un potere distruttivo ed offensivo, ma presenta delle differenze dalla Fulminazione Sith: provoca sempre morte immediata, ha un raggio d'azione molto maggiore, ma non è efficace contro esseri inanimati o cavalieri Jedi e non può essere usato durante un combattimento, ma solo quando lo richiede il testo. Col crescere del grado, aumenta il raggio d'azione e la facoltà di combinarne l'uso in sequenze.
L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

GRADO

Questa tabella mostra il tuo grado Jedi in base al numero di poteri che possiedi, e i corrispondenti punti di Forza che rappresentano il tuo massimo punteggio.

Grado	Numero di Poteri Jedi	Punteggio massimo di Forza
Iniziato	3	6
Padawan	4	7
Cavaliere Jedi / Oscuro	5	8
Maestro Jedi / Oscuro	6	10

LE VIE DELLA FORZA

Questa sezione ti istruirà, avventura dopo avventura, su come i tuoi Poteri Jedi evolvono col crescere del grado e quindi dell'esperienza.
All'inizio di quest'avventura sei un semplice Iniziato, ciò significa che possiedi solo 3 Poteri; siccome sei all'inizio del tuo cammino, c'è una limitazione nelle arti che puoi apprendere. Puoi apprendere al massimo 1 potere del Lato Chiaro o del Lato Oscuro; questo significa che devi scegliere almeno 2 Poteri Jedi di base. Puoi quindi decidere di comporre i tuoi 3 poteri in due modi: 2 di base e 1 di un lato specifico (chiaro od oscuro) oppure 3 poteri di base. Ricorda che anche se scegli 3 poteri di base e nessuno di un lato specifico, devi comunque decidere il tuo orientamento.

Nelle prossime avventure, potrai aggiungere ai poteri che hai scelto un altro potere: uno per ogni avventura portata a termine con successo, senza modificare quelli che avevi precedentemente. Questo ti permetterà di apprendere progressivamente tutti i poteri e diventare, nell'ultima avventura, un Maestro Jedi o un Maestro Sith.

Col crescere del grado otterrai una serie di vantaggi. Il primo è che i punteggi di Salute, Forza e Combattività dipendono dal numero di poteri che possiedi; aumentando, essi incrementano questi punteggi. Inoltre, possedendo un maggior numero di poteri è più probabile che tu possegga un potere di cui ha bisogno e che ti viene richiesto dal testo.
Il vantaggio principale è però quello che i tuoi poteri miglioreranno e si perfezioneranno. Anche se possiedi un potere Jedi, infatti, non sei in grado di utilizzarlo al meglio. Raggiungerai capacità sorprendenti col passare del tempo, acquistando abilità che un semplice Iniziato non possiede.

BAGAGLIO DI BASE

Riguardo ai 4 Poteri Jedi di base, bisogna dire che anche se non li possiedi tutti, hai comunque delle capacità di fondo. Esse sono minime, ma costituiscono il "bagaglio di base" di qualsiasi Jedi, anche se non è esperto di tutti i 4 Poteri Jedi di base. Il loro uso è ovviamente naturale, gratuito, già previsto dal libro.

Telecinesi
Anche se non possiedi questo potere, puoi sempre spostare piccoli oggetti col pensiero, ammesso che non siano lontani.

Agilità Jedi
Non sei molto agile, ma puoi comunque fare dei salti di una certa dimensione, anche se non straordinari.

Sesto Senso
La Forza ti permette comunque di avere dei riflessi eccezionali: se non possiedi questo potere, invece di avvertire il pericolo immediato con qualche secondo di anticipo, lo senti solo poche frazioni di secondo prima che ti colpisca; questo lasso di tempo sarà sufficiente in parecchi casi ai tuoi riflessi Jedi, ma non sempre.

Percezione Jedi
Se non possiedi questo potere, l'unica cosa che sei in grado di sentire è la presenza di esseri sensibili alla Forza, Jedi o Sith che essi siano, senza però poterli localizzare o capire precisamente la loro abilità nell'uso della Forza.

INIZIATO

Un Iniziato ha da poco cominciato a percorrere le vie della Forza. Nella tua prima avventura non avranno molto significato le distinzioni fra Lato Chiaro e Lato Oscuro, in quanto hai ancora molto da imparare e la tua personalità di Jedi deve essere ancora formata.

Per quanto riguarda i poteri che scegli, però, sei comunque esperto nel loro uso e capace di sfruttarli in buona parte.

Telecinesi
Ti permette di spostare anche oggetti di media grandezza e peso, e aumenta parecchio il tuo raggio d'azione rispetto a quello, limitatissimo, che avresti senza.

Agilità Jedi
Sei molto più agile del normale; puoi anche produrre dei brevi scatti, sei molto veloce nella corsa. Ma soprattutto i tuoi salti sono fenomenali, molto grandi, parecchio maggiori di quelli che può fare un qualunque essere umano.

Sesto Senso
Senti il pericolo con anticipo di alcuni secondi, che sono necessari non solo all'azione dei tuoi straordinari riflessi Jedi, ma anche a metterti in guardia per tempo. Non hai problemi a deflettere con la Spada Laser i colpi che vengono sparati verso di te, nemmeno se da numerosi avversari e a ravvicinata distanza.

Percezione Jedi
Puoi vedere al buio, i tuoi sensi si affinano molto più di quelli di un normale essere umano. Ti accorgi immediatamente della presenza di esseri sensibili alla Forza vicino a te, ma puoi sentirli anche se si trovano a grande distanza. In un ambiente deserto, puoi percepire presenze viventi anche a centinaia di metri lontano da te.

Influenza Jedi
Puoi condizionare le percezioni delle menti deboli in una certa misura. Puoi far credere loro di sentire per un istante un rumore che non c'è, o di aver visto per un attimo qualcosa che non esiste, ma non puoi compiere ancora l'operazione opposta: occultare rumori o visioni richiede più abilità. Sei in grado di indurre le menti deboli a credere ciò che dici loro e di assecondare il tuo volere, espresso nelle frasi che gli rivolgi.

Guarigione
Per il momento non ha nessuna applicazione prevista dal testo dell'avventura. Il suo utilizzo è di natura pratica: in qualsiasi momento, anche durante un combattimento, puoi decidere di utilizzare un certo numero di punti di Forza e convertirli in punti di Salute, guarendoti. Il massimo di punti che puoi usare in questo modo è comunque di 3 alla volta, in un paragrafo o durante un intero combattimento, non di più.
C'è inoltre un'importante limitazione: i punti di Salute che puoi recuperare in questo modo non possono superare il totale di 12 per avventura.

Fulminazione Sith
I fulmini scaturiti dalle tue mani hanno un raggio d'azione di una decina di metri circa. Questo potere può essere usato sia contro esseri viventi che contro bersagli inanimati, e non fallisce mai nel colpire l'obiettivo. Tuttavia esso provoca dei danni, non causa morte immediata: la sua forza aumenterà col crescere del tuo grado. Può esserti chiesto dal testo, in particolari occasioni, ma puoi anche utilizzarlo di tua volontà durante un combattimento. In questo caso, scegli un

certo numero di punti di Forza che intendi usare, raddoppiali e questo sarà il totale di punti di Salute che togli al tuo nemico. Puoi fare questo ad ogni scontro del combattimento. Il numero massimo di punti di Forza che puoi usare in questo modo dipende dal numero di poteri che possiedi: essendo un Iniziato, puoi usare fino ad un massimo di 3 punti di Forza per volta (cioè in un singolo scontro), corrispondenti ad un danno massimo di 6 punti. Puoi usarla in più scontri dello stesso combattimento.

Strangolamento Sith
Un altro modo per attaccare i tuoi nemici. Il raggio d'azione è molto maggiore, di oltre cento metri, ma gli unici bersagli che puoi colpire sono esseri viventi. Questo potere causa però morte immediata. Non fallisce mai nel colpire l'obiettivo, ma esseri potenti nell'uso della Forza come cavalieri Jedi o Sith sanno difendersi da questo attacco, a differenza della Fulminazione Sith che è comunque efficace contro di loro. Si può usare solo quando lo richiede il testo, non si può mai applicare durante un combattimento.

COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura, dovrai affrontare dei nemici in combattimento. Anche loro avranno un punteggio di Combattività e di Salute, come te, che ti viene specificato dal testo. Lo scopo del combattimento è di uccidere il nemico, portando a zero i suoi punti di Salute e cercando di perdere meno punti di Salute possibile.

1. La prima cosa da fare è di scrivere il *Rapporto di combattività* che esiste fra te e il nemico. Tale rapporto non è altro che la differenza tra la tua Combattività e la Combattività del nemico: può essere un numero positivo se tu hai più combattività, è di zero se avete lo stesso punteggio di combattività, e può essere anche un numero negativo se tu hai meno combattività del tuo nemico
2. Una volta determinato il Rapporto di combattività, inizia il combattimento. Il combattimento è diviso in diversi scontri. Ad ogni scontro, tu devi estrarre un numero dalla Tabella del Destino.
3. Estratto il numero dalla Tabella del Destino, devi ricorrere alla tabella Risultati di combattimento. Ad ogni scontro, devi fare l'incrocio fra il numero estratto dalla Tabella del Destino e il rapporto di combattività del combattimento. Nella casella sono indicati i punti di salute che perdi tu e quelli che perde il tuo nemico.
4. Riprendi dal numero 2. Continuando in questo modo, estrazione dopo estrazione e scontro dopo scontro, uno dei due personaggi arriverà a zero punti di Salute. Se sei tu ad arrivare a zero, sei morto e la tua avventura è finita; se è il tuo nemico, significa che hai vinto il combattimento.

Ecco un esempio pratico che ti illustra il procedimento.

Supponiamo che Lite Coldlancer deve affrontare un gruppo di Predoni Tusken. Lite Coldlancer ha una Combattività di 18 e una Salute di 28, mentre i Predoni Tusken hanno Combattività 16 e Salute 33.

1. Il *Rapporto di combattività* fra Lite Coldlancer e i Predoni Tusken è +2. Infatti, il punteggio di combattività di Lite Coldlancer è 18 e quello dei Predoni Tusken è 16, e 18 -16 = 2
2. Scritti i punteggi di Salute tuo e del tuo nemico, e fissato il rapporto di combattività, si comincia col primo scontro. Estrai un numero dalla Tabella del Destino ed esce il numero 5
3. Controlli la tabella *Risultati di combattimento* e vedi che, all'incrocio fra il rapporto di combattività +2 e il numero estratto 5, accade che il nemico perde 8 punti di Salute e tu ne perdi 2. Quindi i Predoni Tusken scendono a 33 – 8 = 25 punti di Salute e tu scendi a 28 – 2 = 26 punti di Salute.
4. Effettui un altro scontro: sorteggi un numero, effettui l'incrocio sulla tabella dei Risultati di combattimento, vedi quanti punti di Salute avete perso tu e il tuo nemico, li sottrai. Poi effettui il terzo scontro, poi il quarto, il quinto, e così via, fino a quando non vinci il combattimento oppure vieni ucciso.

A volte durante il combattimento può esserti offerta la possibilità di fuggire. Questo significa che, se dopo un qualsiasi scontro vuoi terminare il combattimento, sei libero di farlo e di andare al paragrafo indicato nel testo. Non devi però dimenticare che i punti di Salute che hai perso fino a quel punto, sono ormai persi: le ferite che hai subito fino a quello scontro, infatti, sono effettive perché hai deciso solo in quel momento di andartene. A volte ti verrà detto che non puoi fuggire prima di aver concluso un certo numero di scontri.

Alcune volte, invece, può venirti detto di interrompere il combattimento dopo un certo numero di scontri: in tal caso, devi ultimare gli scontri indicati e poi andare al paragrafo indicato nel testo.

Nota bene: la Tabella del Destino e la tabella Risultati di Combattimento sono in un file allegato a questo. Prima di cominciare la tua avventura, stampale.

CHE LA FORZA SIA CON TE!

La tua avventura sta per cominciare, Lite Coldlancer. Ricorda che solo un saggio uso della Forza potrà consentirti di superare le difficoltà e portarla a compimento.

Le scelte che prenderai influenzeranno drasticamente la difficoltà del gioco: scelte sbagliate possono condurti a subire gravi danni, metterti in situazioni complicate e addirittura portarti direttamente alla morte! Quindi opera con attenzione e oculatezza le tue scelte.
Gli oggetti che trovi sul cammino possono essere anche inutili, nel senso che non servono a nulla e che tu, portandoli con te, occupi solo spazio che potresti destinare ad altri oggetti. Alcuni oggetti ancora possono rivelarsi addirittura dannosi! Fai quindi attenzione agli oggetti che decidi di portare con te.
Scegli con cura i Poteri Jedi. Essi possono salvarti la vita in più di un'occasione. Ricorda inoltre che sei hai dei punteggi bassi di Combattività e Salute, ci sono dei poteri che possono aiutarti come la Guarigione (per recuperare Salute) o la Fulminazione Sith (per portare a termine più facilmente i combattimenti). Ma attento a non consumare troppi punti di Forza: potrebbero venirti a mancare quando il testo lo richiede per usare altri Poteri Jedi.

Comportandoti con saggezza riuscirai a portare a termine qualsiasi avventura. Che la Forza sia con te, Lite Coldlancer!

1

I giorni passano, ma del tuo maestro e zio non si vede nemmeno l'ombra. "Non è da Shin dimenticarsi di informarci sugli sviluppi della faccenda" ha detto ieri sera tuo padre, evidentemente in pensiero. "Questa trattativa è molto importante per Tard-Ei-Tari! Sento puzza di guai, tutto questo non mi piace." A quanto pare, non c'è bisogno di sentire la Forza per accorgersi della pericolosità della situazione che si è venuta a creare negli ultimi anni.

Questa mattina è giunta, attesa spasmodicamente, una trasmissione di tuo zio.
"Denda, la situazione sta precipitando. Il pianeta Tard-Ei-Tari verrà informato solo fra poco, ma è necessario che voi vi prepariate immediatamente a fuggire."
"… cosa?" dice stupita tua madre, ma tuo padre, Denda Coldlancer, la zittisce e ascolta il resto del messaggio.
"Il Conte Dooku ha accettato la partecipazione di Tard. E' contento che molti pianeti si aggiungano alla sua causa… ma ho percepito qualcosa che non mi piace in lui. Purtroppo le mie percezioni non sono affatto chiare, e non so dove si nasconda il Male, ma sento che non possiamo pienamente fidarci né di Dooku né della Repubblica. Quel che è peggio, la Repubblica ha inspiegabilmente scoperto i piani di Dooku e addirittura la locazione della sua base. Poche ore dopo la mia partenza, mi è giunta notizia che la Repubblica ha investito il Cancelliere Palpatine con poteri particolarmente forti per abbattere la congiura, ed ha autorizzato l'utilizzo di un esercito speciale che non riusciamo a spiegarci come abbia fatto a procurarsi."

Lo stupore cresce: una cappa di silenzio avvolge casa Coldlancer, mentre la voce registrata di Shin continua a parlare tra le interferenze.
"Questo esercito è incaricato di reprimere la congiura separatista. Il nostro pianeta è sulla lista di proscrizione: non so che cosa potrebbe accadere. Percepisco il Lato Oscuro della Forza all'opera: è più prudente lasciare Tard-Ei-Tari per il momento. Fate i bagagli al più presto. Io mi dirigerò verso la seconda luna di Kemboo: è un sistema lontano dal movimento separatista e dalla Federazione dei Mercanti, che è stata scoperta coinvolta nella congiura. Probabilmente quando riceverete questa trasmissione io sarò già lì.
Ho provveduto ad avvisare anche Ala, Wibo e Speedh: appena terminato il loro incarico sulla rotta di Correllia ci raggiungeranno a Kemboo II. Purtroppo non riesco a raggiungere Karen per il momento, le comunicazioni con Nemoidia sono ostacolate, ma riproverò in un secondo momento."
Con alcune scariche di statica, la comunicazione si conclude.

Vai al **123**

2

Dopo aver ucciso il Rancor, riprendi fiato per un minuto e continui a camminare. La galleria è molto lunga, e quando arrivi quasi alla fine vedi la sagoma di due sentinelle stagliarsi sul fondo: potresti aver raggiunto la base!
Cerchi di mimetizzarti sulla parete frastagliata, ma i soldati sembrano annoiati e distratti. Questa circostanza

può permetterti di raggiungerli senza essere nemmeno visto…

Se hai l'Influenza Jedi e 3 punti di Forza e vuoi usarla per distrarre i soldati, in modo da prenderli alle spalle, vai al **51**
Altrimenti, vai al **185**

3

Anche l'ultimo dei Tagliatori di Teste è finito: stabilisci per lui la stessa atroce fine che hanno avuto tutte le sue vittime, ovverosia con la testa tagliata di netto dal resto del corpo. Su quel volto puoi leggere ancora lo sguardo pieno di rancore, mentre ti volti ad affrontare il prossimo avversario della lista.

Vai al **202**

4

Esamini le porte del piano ad una ad una, avvicinandoti e valutando l'intensità delle tue percezioni. Ad un certo punto, avverti una presenza conosciuta: è tuo padre! Apri la porta e lo vedi, è proprio lui! Immediatamente, lo liberi delle manette energetiche di costrizione e lo porti fuori. Sei felicissimo di rivederlo, cerchi di risvegliarlo e riprende conoscenza solo dopo che lo hai agitato e schiaffeggiato.
"Lite… Lite… sei qui…"
"Sì papa, non ti preoccupare. E' tutto a posto, presto ce ne andremo di qui. Adesso vieni con me, dobbiamo ritrovare lo zio Shin".

Lo aiuti a rialzarsi; si appoggia a te, che lo trascini mentre ti avvicini alle varie porte e cerchi di sentire la presenza di tuo zio.

Presto localizzi anche lui: apri la porta e vedi il tuo maestro, Shin, cosciente ma con gli occhi chiusi. Appoggi tuo padre Denda sulla parete, liberi tuo zio dalle manette e lo aiuti a rimettersi in piedi. A quanto pare, si era svegliato poco prima, all'incirca quando sei arrivato nel 34° piano.
"Maestro!"
"Lite… sei stato davvero bravo… veramente bravo…"
"Maestro, calmati e non parlare troppo. Non ti sforzare."
Lentamente, Shin si rimette in piedi e si appoggia alla parete prima di recuperare anche lui l'uso delle gambe. Non è ridotto male come tuo padre, e inoltre ha avvertito la tua presenza quando ti ha sentito arrivare in questo piano della fortezza; si è svegliato ed ha atteso che tu lo trovassi.
Attendi che si riprendano un poco, e gli chiedi cosa è successo: sono estenuati, e ti raccontano di essere stati torturati dai soldati della Repubblica. Sono troppo stanchi per continuare a parlare, a camminare… devi trovare un modo per guarirli.
"Al 35° piano" ti dice il tuo maestro "c'è una struttura medica funzionante: ne ho sentito parlare, mentre venivamo trascinati dall'ufficiale che comanda questa guarnigione. E' una *medical machine*. Portaci lì, Lite."
Accogliendo l'idea, li sorreggi mentre raggiungete la passerella ascensore e salite al 35° piano.

Vai al **257**

5

"Questo ascensore non vuole funzionare!" dici a denti stretti, mentre altri soldati si avvicinano e sparano: se rimanete qui costituite un bersaglio troppo facile, con le spalle al muro, per cui correte disperatamente alla ricerca di un'altra via di fuga, sebbene sappiate benissimo com'è fatto questo avamposto. Non c'è altro modo per scendere o salire, specialmente se l'allarme giallo ha bloccato tutti gli ascensori esistenti.

I soldati che vi circondano sono sempre di più, troppi per riuscire a deflettere tutti i colpi che ti sparano: siete stati circondati, purtroppo, e il loro numero non ti lascia vie di scampo. L'unica soluzione è arrendersi.

Vai al **226**

6

La stanza è proprio quello che sembra: un magazzino di merci varie. Tra l'accozzaglia di oggetti inutili, ingombranti, pesanti, riesci comunque a trovare qualche cosa che potrebbe rivelarsi utile nel prosieguo dell'avventura.

1 Chiave Rossa (scheda magnetica, apre qualche serratura della base Foxtrot)
1 Bacta Tank (guarisce 4 punti di Salute, puoi usarla in qualsiasi momento tranne che in combattimento)
1 Esplosivo al Plastico (utile per far saltare in aria pareti, mura, porte, ostacoli in generale)

Conclusa la perlustrazione, continua a perlustrare il corridoio al **195**

7

Non sei stato abbastanza veloce: con orrore vedi il soldato premere un grosso pulsante rosso vicino al portone, e senti la sirena dell'allarme suonare con forza all'interno della base. Termini l'ultimo dei tuoi nemici, ma la speranza ti muore nel cuore: non hai possibilità di fuga, non puoi risalire la parete alta venti metri abbastanza in fretta da evitare il nutrito gruppo di guerrieri che emerge dal portone grigio. Ne sono oltre sessanta, e sono pochissime le speranze di arrampicarti sulla nuda parete rocciosa senza essere colpito da nemmeno uno dei loro laser: saresti un bersaglio molto facile, oltretutto. Mentre ragioni, già ti sono addosso: offri un'eroica resistenza e la tua Spada Laser si copre di gloria mietendo oltre cinquanta vittime prima che il loro stesso numero ti schiacci e provochi la tua morte.

E' così che finisce la tua vita.

8

Prendi uno dei tanti ascensori liberi e scendi al piano sottostante: collocato a circa 20 metri dal secondo piano, e a 10 metri dal suolo, è tenuto sollevato rispetto al resto della superficie lunare per evitare dispersioni di calore.
Arrivato nell'atrio, scopri che i quattro bracci sono fortificati esternamente, le pareti sono molto più spesse rispetto a quelle del secondo piano e non solo per moti-

vi di solidità strutturale, soprattutto per costituire una difesa sicura, ma mancano del tutto torrette laser e sistemi di contraerea. Passeggiando per gli stretti corridoi del braccio nord scopri che la maggior parte dello spazio della base è destinato – proprio così – a *celle di detenzione fortificate*.
Forse questa base è stata una prigione, in passato, oppure è stata progettata per esserlo. Con tuo disappunto, tutte le stanze sono sigillate, anche quelle vuote, e scopri che è addirittura precluso l'accesso al braccio fortificato sud, riservato al personale della base. Riservati sono anche i quattro hangar, sebbene quasi del tutto vuoti.
Con parecchi interrogativi sulla strana struttura della base, scopri che la mezz'ora è nel frattempo passata e risali al secondo piano, dirigendoti verso le stanze destinate alla famiglia Coldlancer.

Vai al **151**

9

Decidi di tenerti Ordna Gum per dopo, e di badare prima ai tre nemici che, avanzando compatti, ti osservano con lo sguardo furioso e agghiacciante degli Zabrak d'Iridonia. Sono molto silenziosi, ma sicuramente pericolosi, sebbene tu non abbia mai sentito parlare prima d'ora dell'esistenza di cacciatori di taglie che si fanno chiamare "tagliatori di teste". Ma scoprirai presto perché è questo il loro nome.

Mentre ti lanci all'attacco, infatti, li vedi sorridere, come se aspettassero questo momento, e alzare tutt'e tre

di scatto il loro braccio destro: ecco delle lame roteanti metalliche, dentate e molto affilate, schizzare ad altissima velocità verso il tuo viso. E' con quelle che vogliono tagliarti la testa!

Se hai il Sesto Senso, vai al **120**
Altrimenti, devi scegliere: se vuoi evitarle, vai al **239**
Se vuoi difenderti deviandole con la tua Spada Laser, vai all'**88**

10

Entri nel deposito, che non è frequentato da soldati e nemici di nessun genere. Tu e Nemos vi dividete per esplorarlo, e l'unico oggetto d'interesse che trovi è 1 Bacta Tank. Nemos trova qualcosa di più interessante, un monile apparentemente inutile: è di forma circolare, completamente nero… senti che è un artefatto collegato alla Forza, ma non puoi scoprire nulla di più perché il tuo compagno decide di tenerlo con sé.

Abbandona il deposito e continua l'ispezione al **118**

11

Il caccia repubblicano era atteso dal grosso delle truppe, che aprono un contatto radio. Mantieni oscurato il video e inventi una storia, raccontando di aver avuto un difficile scontro col caccia tardoniano e che sei l'unico sopravvissuto.
Mentre procedi verso sud, ti accorgi dal radar di essere arrivato vicino al resto dei velivoli: hai impiegato circa un quarto d'ora per raggiungerli, e ti fermi dietro un

ammasso roccioso, per osservarli di nascosto, dal momento che sono atterrati in un ampio spiazzo levigato e regolare. Le navi rimangono immobili sulla piattaforma di forma quasi circolare, e inizialmente non capisci cosa stiano facendo lì ferme in mezzo a questo deserto roccioso, ma poi vedi qualcosa che ti permette di capirlo.

Vai al **235**

12

Sotto gli occhi sempre più meravigliati dei soldati, ti produci in uno scatto bruciante. I loro laser mancano di parecchio l'obiettivo, e il tuo scatto iniziale è talmente poderoso che li oltrepassi senza che abbiano neanche il tempo di tentare di attaccarti, raggiungendo il soldato che andava verso il portone e stroncandolo con un solo fendente di Spada Laser alle spalle.
Ora hai tutto il tempo di voltarti e affrontare il resto della squadriglia: ricordati che hai usato 3 punti di Forza.

Squadriglia di sentinelle

Combattività 14 Salute 18

Se vinci, vai al **174**

13

Adesso puoi procedere con calma: dopo una ventina di minuti, tuo padre è perfettamente guarito. Inserisci tuo zio, e dopo altri venti minuti anche lui emerge rigenerato. E' rimasto del Bacta anche per te, non per una guarigione completa, ma comunque entrando nel macchinario recuperi ben 12 punti di Salute!

Ora siete pronti. Riassumi velocemente la tua avventura dalla base Foxtrot fino a qui, e spieghi che tua madre e tua sorella sono al sicuro, e che avete già un velivolo per la fuga. Tuo padre ti parla delle atroci torture subite, Shin ti racconta, invece, di essere riuscito a trovare tuo padre, nella base Foxtrot, ma di essere stato circondato da troppi soldati: il comandante della guarnigione aveva minacciato Denda di morte, e così è stato costretto ad arrendersi, sperando che tu venissi a salvarli.

"E' il Comandante Krivo" spiega il tuo maestro "che comanda questa guarnigione, e che è completamente accecato dall'ambizione di trovare prigionieri politici illustri, come il mercante Sylfase e la famiglia Coldlancer. E' spietato, disposto a tutto pur di fare carriera nel nuovo esercito della Repubblica."

Terminate le spiegazioni, vi organizzate per fuggire dalla base: per muovervi con disinvoltura pensi di far indossare l'armatura dei soldati della Repubblica anche a tuo padre e tuo zio, così svestite i soldati che prima hai ucciso, quando con orrore osservi i loro volti.

Vai al **253**

14

Hai ucciso sia i Tagliatori di Teste sia Ordna Gum; la tua dimostrazione di abilità ha colpito veramente Ballah l'Hutt, e un attimo di silenzio regna nell'hangar. Pensi che sia il momento buono per realizzare il tuo piano, ma i tuoi sensi ti fermano. Devi stare all'erta.

Il grasso Ballah si alza e lancia alcune frasi di sfida, nella sua incomprensibile lingua, dopodiché uno dei suoi uomini punta il dito contro di te e grida: "Adesso dovrai vedertela con il quinto guerriero di Ballah!"

Quinto guerriero… brandisci la Spada Laser mentre aspetti che uno dei suoi scagnozzi si faccia avanti per sfidarti.

Se hai la Percezione Jedi o il Sesto Senso, vai al **66**
Altrimenti, vai al **165**

15

Cerchi di attivarlo, ma scopri che i comandi sono bloccati. Soltanto una particolare chiave o scheda magnetica può attivarli: con disappunto, capisci che se smanetti troppo vicino alla serratura qualche soldato di passaggio potrebbe insospettirsi.

Comunque, nella baraonda infernale che sta scoppiano in tutta la base nessuno si accorge di te, di tua madre e di tua sorella. Osservi gli altri ascensori riservati in attività, e vedi un tecnico avvicinarsi all'ascensore di fianco al tuo. Passa una scheda magnetica nella serratura, e fa aprire le porte dell'ascensore.

Se vuoi infilarti nel suo stesso ascensore, vai al **200**
Se hai almeno 3 punti di Forza, e con l'Influenza Jedi vuoi convincere un soldato che siete un gruppo di prigionieri e deve scortarvi al piano superiore, vai al **48**
Se tenti di aprirti la strada verso uno dei montacarichi usati dai soldati con la forza, vai al **245**

16

La tua agilità da vero Jedi ti permette di spingere da parte tua madre e al tempo stesso di essere abbastanza rapido da scansare il masso: senza ricevere danno, ti rialzi dal pavimento e ti scrolli la polvere di dosso.
Mentre Yané ti aiuta a rialzarti, ti guardi dietro pensando al pericolo che hai appena evitato.

Continua al **97**

17

Inserisci la cifra, speranzoso, ma purtroppo la serratura non si sblocca; al contrario, una piccola scarica elettrica esce dall'apparecchio facendoti parecchio male. Perdi 4 punti di Salute.

Imprechi contro la malasorte: evidentemente, non hai capito la regola matematica secondo la quale sono scritti i 4 numeri. La cifra che hai scelto non può essere la soluzione.

Torna al **78** e scegli un'altra cifra.

18

I soldati sono molto vicini l'uno all'altro, e la loro formazione compatta esalta le qualità del Detonatore Termico che lanci in mezzo a loro. L'esplosione colpisce quasi tutti, e mentre i soldati morti crollano al suolo e quelli feriti giaccono inermi, passate oltre con agilità. Raggiungi l'ascensore d'emergenza, guardato da altri soldati, li termini velocemente facendo roteare la tua arma, ma osservando la porta chiusa scopri con orrore che l'allarme giallo non è sufficiente ad attivarlo.
"Come pensavo" ringhia tuo zio "l'allarme giallo isola in compartimenti stagni tutti i piani della base. Non vogliono farci fuggire. E adesso?"
Non lontano da quest'ascensore c'è una serratura. Smanetti vicino ai comandi, ma non rispondono.

Ricordati che hai usato un Detonatore Termico, cancellalo dal tuo equipaggiamento.

Se hai una Chiave Theta e vuoi usarla, vai al **138**
Altrimenti, vai al **5**

19

Usi tutta la tua forza mentale per riuscire a spostare il sostegno, o almeno a piegarlo; ci riesci solo in parte, ma è sufficiente perché l'enorme pressione del soffitto roccioso completa l'opera e lo spezza. Una valanga di rocce frana proprio sulla testa del Rancor, mentre lui attraversava quel punto, e lo sommerge del tutto. Senti le sue urla agonizzanti, e quando la frana termina e il

polverone si dirada del mostro non c'è traccia. E' morto, e la via dietro di te è stata sbarrata.

Perdi 4 punti di Forza e continua al **2**

20

"Cosa ci fai qui, soldato? Non era previsto alcun turno di cambio…"
"Sono in giro di ronda, signore."
"Non era previsto alcun soldato."
L'ufficiale ti guarda con enorme sospetto: i suoi occhi dicono chiaramente che potrebbe attaccarti da un momento all'altro. Vedi scivolare la sua mano sulla pistola: le tue risposte non sono convincenti.
"Strano che un soldato della guarnigione agisca in maniera indipendente…"
Non gli dai tempo di elaborare una teoria o una punizione: estraendo la tua Spada Laser gli stacchi la testa di netto. Devi abbattere il resto della pattuglia.

Pattuglia di ronda

Combattività 16 Salute 23

Se vinci, vai al **146**

21

Porgi la mano avanti e senti la Forza fluire attraverso il tuo corpo, mentre senti la pietra nella tua mente e col pensiero la sposti. I massi sono di medie dimensioni, quindi non è particolarmente faticoso spostarne uno; il

fatto è che ne sono molti ad ostruire il percorso. Il dispendio di energia mentale è abbastanza forte e il lavoro lungo. Alla fine, ti ritrovi con la fronte imperlata di sudore e spossato, ma ti sei aperto un passaggio abbastanza largo. Ricordati di cancellare 4 punti di Forza.
Soddisfatto del risultato, avanzi.

Vai al **170**

22

Il pericolo è dietro di te, subito, adesso, ora!!! Ti butti a terra con tempismo eccellente, e senti un rumore metallico misto a quello di sangue che schizza. Solo quando ti volti capisci quello che è successo.

Il pericolo proveniva dalle tue spalle: uno dei Tagliatori di Teste, a quanto pare, ha fatto partire un dischi rotante, la cui lama metallica dentata era diretta verso la tua testa, per ucciderti da dietro mentre eri impegnato in combattimento con Ordna Gum. I tuoi riflessi e il tuo sesto senso non solo ti hanno salvato la vita, scansando l'attacco senza subire neppure un graffio, ma hanno fatto in modo che il disco, continuando nella sua corsa, tagliasse la testa al tuo avversario!
Puoi vedere la testa del Trandoshano rotolare lentamente, mentre il pavimento viene macchiato dal suo sangue e per l'ultima volta leggi nei suoi occhi quello sguardo pieno d'odio. Una morte spettacolare, che provoca anche qualche applauso dalle parti di Ballah l'Hutt.

Vai al **45**

23

Non sai perché, ma un senso di disagio ti consiglia di non percorrere la via di destra. Senti qualche pericolo nell'aria; il tuo istinto di Jedi ti avverte che è meglio escludere quel sentiero. Ti rimangono sempre gli altri due.

Se vai a sinistra, vai al **193**
Se continui avanti a te, vai al **129**
Se nonostante l'avvertimento del tuo sesto senso vuoi andare a destra, vai al **53**

24

"Papà, dobbiamo accelerare! Evitiamo quello sprinter." Denda Coldlancer non se lo fa ripetere due volte: i vostri 3 trasporti raggiungono il massimo della velocità, ma lo sprinter accelera bruscamente al punto da riuscire a raggiungervi. Nel tentativo di rallentarvi, vedi uno dei suoi passeggeri che si alza e impugna un folgoratore: sta aprendo il fuoco sul trasporto di tuo padre!
Danneggiato, il trasporto si ferma di botto e provoca un tamponamento a catena. Tua sorella urta contro di lui ed è a sua volta urtata da dietro dal tuo trasporto, che con riflessi da Jedi fai sterzare con prontezza, anche se non puoi evitare un urto laterale, la tua fiancata destra colpisce il retro del trasporto di Yané, e l'urto violento ti fa sbalzare all'interno dello stretto abitacolo: perdi 2 punti di Salute.

Vai al **217**

25

Non vuoi uccidere l'uomo, potresti limitarti a stordirlo, ma lui si riprende improvvisamente dal momento di stupore e smarrimento, realizza la situazione e comincia a correre verso il corridoio beta urlando e dando l'allarme. Non era esattamente quello che avevi in mente: le sue grida attirano verso di te una scarica di colpi di folgoratore che provvedi a deflettere con la tua Spada Laser.

Mentre indichi a tua madre e a tua sorella un riparo, devi affrontare la piccola squadriglia che il tuo amico tecnico ha provveduto ad avvisare.

Piccola scorta

Combattività 13 Salute 22

Se vinci, vai al **62**

26

Concentri l'uso della Forza sul grosso masso: è pesantissimo per la tua facoltà di Iniziato Jedi, ma il tuo obiettivo è solo di rallentarlo. Con uno sforzo intenso, rendi la velocità di discesa almeno non mortale per tua madre.

"Mamma, spostati di lì!" urla Yané, che interviene a spingerla lontano da lì sotto, mentre per qualche secondo consumi le tue forze mentali nel tenere sollevato il masso a mezz'aria, facendolo scendere lentamente. Appena vedi tua madre fuori pericolo, lasci cadere il pesante blocco roccioso sul pavimento: se non fosse

stato per il tuo impiego della Forza, a quest'ora tua madre sarebbe spiaccicata là sotto.

Ricordati di togliere 4 punti dal tuo attuale punteggio di Forza e vai al **97**

27

Le sentinelle giacciono al suolo morte. Né tu né tuo zio avvertite altre presenze umane nei dintorni, sembra che l'unica forma di sorveglianza sia stata distrutta.
Tuo padre vi aspetta giù, mentre voi esplorate velocemente il livello contenente gli alloggi privati degli ufficiali. Raggiungete la più grande delle stanze, quella del Comandante Krivo. La porta è chiusa, ma non è un problema per tuo zio, che con uno straordinario impiego della Telecinesi riesce ad aprirla con un secco gesto della mano. Non dev'essere una serratura molto resistente.
All'interno, vi dividete per frugare negli oggetti personali del comandate, quando appare un nemico inaspettato: non avevate percepito nessuna presenza umana perché nella stanza c'era solo un *droide guardiano*, che si è attivato nel momento in cui avete messo piede nella stanza: sei l'unico ad essere armato, e devi affrontarlo tu.

Droide guardiano

Combattività 18 Salute 30

Shin Coldlancer è armato di folgoratore, e non può danneggiare molto questo nemico, ma cerca comunque di aiutarti. Ad ogni scontro del combattimento, tuo zio toglie 3 punti di Salute al tuo nemico attaccandolo da dietro mentre tu lo affronti con la Spada Laser.

Se vinci, vai al **132**

28

La rabbia e l'odio montano dentro di te: quei maledetti soldati della Repubblica stanno massacrando tuo zio, chissà cosa ne sarà di lui, che è pronto a dare la vita per salvare la famiglia che ama tanto! Non puoi dimenticare tutto quello che il tuo zio e maestro ha fatto per te, e mentre dici ai tuoi di fuggire, sguaini la Spada Laser ed elimini i soldati più vicini a te.
I cloni del plotone pensano unicamente ad uccidere il tuo maestro, perché lui ha ucciso il loro capo, il Comandante Krivo, quindi la maggior parte di loro si disinteressa di te. Alcuni ti vedono e si lanciano al tuo inseguimento. Addirittura vedi una squadriglia venirti incontro frontalmente, a sbarrarti la via: mentre dici ai tuoi di correre e fuggire, sfoghi tutta la tua rabbia e la tua ira su di loro.

Squadra di soldati

Combattività 16 Salute 23

Puoi aggiungere 3 punti alla tua Combattività per la durata di *questo* combattimento, a causa dell'ira e

dell'odio che divampano dentro di te, alimentando il tuo Lato Oscuro.

Se vinci vai al **187**

29

Preferisci non perdere altro tempo, e poi non hai idea riguardo ai motivi per cui quell'uomo è stato imprigionato. Sali al piano successivo, e senti le tue percezioni espandersi notevolmente: tuo padre e tuo zio sono qui, ne sei sicuro. Le tue percezioni sono troppo chiare per essere sbagliate.
Sfortunatamente, raggiungi il 34° piano proprio mentre una squadriglia di ronda, con tanto di ufficiale a capo, si trova a passare di lì. L'ufficiale ti guarda e, vedendoti solo, comincia a insospettirsi, com'è abitudine che accada presso le truppe della Repubblica, d'altronde.

Se hai 3 punti di Forza e l'Influenza Jedi e vuoi usarla per allontanare la pattuglia, vai al **264**
Altrimenti, vai al **67**

30

Il Detonatore Termico può poco contro una lega metallica di medio spessore; se fosse stata una lamiera, probabilmente sarebbe riuscito nell'opera, ma l'unico effetto che ottieni è di fare contorcere il metallo in superficie per l'esplosione e di surriscaldare la superficie, rendendola bruciacchiata e fumante in alcuni punti.
Hai sprecato il Detonatore Termico: cancellalo dal tuo equipaggiamento.

Se hai un Esplosivo al Plastico e vuoi usarlo, vai al **231**
In caso contrario, vai al **134**

31

Il manico della tua Spada Laser scende di parecchi metri, grazie all'uso della tua facoltà. Rimani concentratissimo per spingerla sempre più giù, sempre più giù, ma superata una ventina di metri capisci che il fondo è ancora lontano. Non hai alcuna voglia di rischiare ulteriormente e perdere la tua Spada Laser, quindi, scoperto che il fondo è troppo profondo per saltarci dentro, recuperi la tua arma e pensi sul da farsi. E' un peccato che questa via d'accesso sia impraticabile: o trovi un modo per sfruttarla, oppure è meglio cercarne un'altra.

Ricorda che hai usato 2 punti di Forza.

Se hai una Fune e vuoi usarla per calarti giù con prudenza, avendo anche la possibilità di usarla per risalire, vai al **211**
Se preferisci cercare un'altra via, pur perdendo altro tempo, o più semplicemente se non hai una Fune, vai al **250**

32

L'hangar alpha è già stato evacuato dai soldati della Repubblica ed è buio e quasi vuoto: solo il barlume della tua Spada Laser illumina l'enorme spazio. Sono questi i momenti in cui rimpiangi di non avere un Campo di Luce a tua disposizione; una carenza alla quale devi assolutamente provvedere in futuro.

Tua sorella trova i comandi per illuminare l'hangar, ma soltanto le luci d'emergenza si accendono, diffondendo un tenue lume, sufficiente a localizzare la zona in cui avevate parcheggiato il vostro *Ice Spear*. Con tuo enorme dispiacere, scopri che il vostro KT-800 Correlliano non c'è.
"Yané, sei sicura che l'avessimo lasciato qui?" chiedi a tua sorella.
"Certamente, era qui, a tre navi di distanza dal *Lancerer* di zio Shin".
"Maledetti Repubblicani…"
Gli ufficiali della guarnigione hanno pensato bene di sequestrare qualche mezzo di trasporto di loro gradimento, fra i quali il vostro. Dovrete prendere in prestito lo *Speed Lancerer* di tuo zio. Sali a bordo, mentre Yané cerca di aprire il portone dell'hangar.
"Lite, non si apre! Ci vuole una chiave e un codice speciale! Cosa facciamo?"
"Ho io una chiave che apre tutte le porte: sali a bordo, presto!"

Mentre tua sorella e tua madre entrano nella cabina di pilotaggio, fai partire un paio di missili: l'esplosione fortissima sfonda il portone. Adesso avete una via di uscita. Il problema è che gli altri soldati della base, che stavano andandosene giusto adesso, potrebbero essersi accorti di voi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
Se il numero estratto è pari (0, 2, 4, 6, 8) vai al **137**
Se il numero estratto è dispari (1, 3, 5, 7, 9) vai al **207**

33

La parete è molto liscia, ma ci sono comunque degli appigli naturali che puoi sfruttare nella discesa; con estrema cautela, cominci a scendere, pregando che i soldati non si accorgano di te nel frattempo. La discesa è comunque parecchio difficoltosa, anche per un Iniziato alla Forza; più volte corri il rischio di mettere il piede in fallo. Sarebbe una caduta rovinosa, e direttamente mortale per te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A questo numero, puoi aggiungere 3 punti se possiedi l'Agilità Jedi.

Se il numero va da 0 a 5, vai al **148**
Se invece va da 6 a 12, vai al **112**

34

Sfortunatamente, non hai una fune a portata di mano: ti sarebbe stata molto utile, ma devi fare senza. Calcolando che la cabina dell'ascensore ha un'altezza di almeno due metri, cerchi di ridurre la dimensione del salto aggrappandoti con le mani alla base del piano, lasciandoti penzolare e poi lasciandoti cadere. Questo salto ammazzerebbe qualunque essere umano, ma per un Jedi 15 metri non sono un'altezza letale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Lo zero vale come zero. A questo numero devi aggiungere 3, a meno che tu non abbia l'Agilità Jedi. Questo numero rappresenta il numero di punti di Salute che hai perso per tentare il salto di 15 metri.

Se sopravvivi, atterri sopra la cabina dell'ascensore. Distruggi una grata con l'uso della Spada Laser, ti cali all'interno e apri la porta. Sei al piano inferiore.

Vai al **113**

35

Guardi sempre dietro, e temi di veder sbucare da un momento all'altro metà della guarnigione armata di contraerea, ma i minuti scorrono e il tuo timore non si realizza. Finalmente vedi la piattaforma circolare scendere: è quasi fatta! Tua sorella attiva i motori e il KT-800 si mette in moto, volando verso la piattaforma. Non è necessario posarsi sopra, potete anche direttamente prendere il volo verso l'alto e in questo modo uscire più velocemente… ma tuo padre vuole assicurarsi di non venire seguito in volo.
Il KT-800 correlliano gira su sé stesso di 180 gradi appena giunto sulla piattaforma, e con soddisfazione Denda spara due paia di missili nel bel mezzo dell'hangar, provocando esplosioni devastanti. Circa metà dei mezzi militari e di trasporto viene coinvolta nella conflagrazione tremenda, e il fuoco scoppia in tutto il primo piano. Mentre l'allarme rosso risuona in tutta la fortezza, fate rotta verso il cielo e vi lasciate dietro l'infernale Avamposto Theta e con esso il pianeta Kemboo II.

Vai al **114**

36

Nonostante il gran numero di soldati della Repubblica, riesci a percorrere il corridoio senza farti scoprire, ora riparandoti dietro una colonna, ora appendendoti al soffitto con un repentino salto da Jedi. Senti avvicinarsi sempre più le presenze di tuo padre e tuo zio. Ti sembra di capire che si trovino proprio in una delle ultime celle di detenzione, e questo complica le cose perché lì i soldati sono più numerosi; devi spingerti fino in fondo al corridoio prima di sentire tuo padre e tuo zio incredibilmente vicini a te. Il cuore ti batte all'impazzata mentre senti le tue percezioni divenire sempre più chiare… ma nessuna stanza è quella giusta. Le controlli e le ricontrolli, ma il cuore manca un battito quando capisci che si trovano nell'hangar.

Cerchi di entrarvi con cautela, ma il numero di soldati è spropositato; diresti a occhio e croce che ne sono circa un migliaio, troppi per sperare di avanzare senza essere scoperto. Rimani appiattito dietro l'ingresso. Ad un tratto rabbrividisci quando vedi un grosso trasporto pesante prendere il volo: sta per andarsene, e il tuo istinto ti dice chiaramente che tuo padre e tuo zio sono lì dentro!
Purtroppo, è scortato da oltre quaranta soldati più quelli che costituiscono il suo equipaggio… senza contare gli altri mille guerrieri tutt'intorno. Sarebbe una follia lanciarsi al salvataggio, come farai a non essere visto e attaccato da questa imponente guarnigione?

Se vuoi tentare la prodezza e ti lanci in un tentativo di salvataggio, vai al **186**
Se rimani a guardare la scena, vai al **127**

37

Il pericolo è notevole: ti scansi subito, di lato, rapido, veloce… e senza capire né come né quando, senti un'esplosione alle tue spalle. Ti giri, e assieme ai corpi dei due Iridoniani uccisi da te, vedi i resti dell'ultimo Tagliatore di Teste carbonizzati, proiettati qua e là sul pavimento anche a metri di distanza, il cadavere squarciato e ridotto ad un cumulo di neri moncherini fumanti. Soltanto quando guardi Ordna Gum capisci cosa è successo.

Il cacciatore di taglie Trandoshano ha deciso di approfittare del fatto che tu fossi impegnato in combattimento, ed ha fatto fuoco con il grosso fucile che porta sempre con sé: un'arma che non spara laser, o colpi convenzionali, bensì Cartucce Detonanti che si fissano al nemico ed esplodono con incredibile potenza dopo pochi istanti. E' un colpo che non può essere parato da un Jedi, un'arma diabolica e astuta, studiata evidentemente perché i colpi si fissino al corpo del bersaglio per poi esplodere con potenza e ucciderlo così come è capitato all'Iridoniano. Tremi pensando che avresti potuto buttarti a terra con un attimo di ritardo…

Vai al **202**

38

Mentre stai per salire al piano superiore, senti che c'è una squadriglia di sentinelle, disposta in maniera fissa davanti alla passerella ascensore, e che ha visto come hai forzato la botola. Si sono disposte a distanza ravvicinata, e avrebbero potuto fulminarti alla prima scarica

nonostante i tuoi riflessi da Jedi: ma tu sai che loro sono lì.
Invece di salire normalmente, spicchi un agile balzo e le sorprendi, atterrando a fianco a loro; la loro raffica di colpi parte appena vedono la tua figura emergere, ma è diretta verso il punto nel quale doveva materializzarsi la passerella ascensore, non verso il punto nel quale sei atterrato. Con la Spada Laser già sguainata, falci uno dei soldati e attacchi subito i suoi compagni.

Squadriglia di sentinelle

Combattività 15 Salute 25

Se vinci, vai al **27**

39

Sguaini con freddezza la tua Spada Laser, fissando negli occhi il cacciatore di taglie Trandoshano:
"Sono io il tuo avversario, non mio padre" dichiari in tono di sfida.
"Cosa c'è? Speri di sconfiggere una banda dei migliori uomini di Ballah l'Hutt… da solo?" ti schernisce. "Ragazzino, tu sogni: non sfidarmi, prima che qualcuno si faccia male."
Tuo padre ti guarda indeciso: è la prima volta che devi combattere per proteggere qualcuno della tua famiglia e per salvargli la vita. Evidentemente, non è pienamente fiducioso nelle tue capacità Jedi.
"In guardia!" urla il Trandoshano: cerca di spararti col grosso fucile, ma a quanto pare ha sottovalutato la tua

capacità perché defletti il colpo proprio contro di lui, ustionandogli la spalla e ferendolo gravemente.
"E' l'allievo di Shin Coldlancer! Uccidiamolo!" gridano gli altri, furiosi perché hai ferito il loro capo: mentre aprono il fuoco su di te, ti avvicini a corta distanza e cominci a deflettere i laser. Devi affrontarli tutti.

Predoni Tardoniani

Combattività 15 Salute 20

Se li sconfiggi, vai al **133**

40

Il braccio beta è disposto verso sud, in direzione opposta da quello alpha dove dovrete alloggiare, orientato verso nord. Le stanze sono arredate con gusto e destinate ad ospitare mercanti e viaggiatori piuttosto benestanti e facoltosi. L'hangar beta è per gran parte occupato da trasporti di merci, ti chiedi quanti di costoro sono ricercati sui loro sistemi di origine o hanno guai con la legge: questa base è un porto privilegiato per questo genere di ospiti difficili.
Ogni hangar possiede dei magazzini di piccole dimensioni disposti tutt'attorno, ed esplorando uno di questi riesci a trovare degli oggetti che potrebbero essere utili: 2 Bacta Tank (guariscono 4 punti di Salute, puoi usarle in qualunque momento tranne durante il combattimento), 3 Detonatori Termici, 1 Folgoratore Scarico e 1 Chiave Blu, ossia una misteriosa scheda utilizzata per attivare una qualche serratura magnetica con sopra inciso: "ascensori riservati ala nord".

Il Folgoratore Scarico è un fucile folgoratore al momento inutilizzabile, perché sprovvisto di munizioni: se durante l'avventura trovi un pacco di Munizioni per Folgoratore, però, puoi utilizzarle per caricare il folgoratore e farlo diventare un Folgoratore Carico.

Dopo aver scelto cosa tenere e cosa lasciare, ti accorgi di aver trascorso tutta la mezz'ora esaminando il corridoio e l'hangar del braccio beta della base Foxtrot: raggiungi il resto della famiglia nelle stanze Coldlancer.

Vai al **151**

41

Mentre la passerella d'imbarco del KT-800 correlliano si abbassa, e i tuoi ti incitano a correre, ti volti di spalle per deflettere alcuni dei tantissimi laser che fischiano verso di te e con la forza del pensiero tocchi i comandi dello *Steelgather*: abbassi tutte le leve che senti, con la Forza, e immediatamente l'azione traente e di disturbo del suo raggio termina. I sistemi dell'*Ice Spear* tornano subito a funzionare, e tuo padre non perde tempo per aprire il fuoco dalla sua torretta laser contro le orde di nemici che si avvicinano.

"Lite! Presto!"
Mentre tua sorella ti porge la mano, salti a bordo e ti chiudi lo sportello dietro. Ti fermi a riposare: ce l'avete quasi fatta.

Rammenta che hai usato 2 punti di Forza e vai al **58**

42

Piazzi l'esplosivo e ti allontani: hai soltanto pochi secondi prima che esso salti, provocando un'esplosione talmente potente da sgretolare gran parte del gruppo roccioso e rendere molto ampio quello che prima era uno stretto pertugio. Cancella l'Esplosivo al Plastico dal tuo equipaggiamento e calati nel cunicolo sottostante.

Vai al **74**

43

Inserisci la cifra, speranzoso, ma purtroppo la serratura non si sblocca; al contrario, una piccola scarica elettrica esce dall'apparecchio facendoti parecchio male. Perdi 4 punti di Salute.

Imprechi contro la malasorte: evidentemente, non hai capito la regola matematica secondo la quale sono scritti i 4 numeri. La cifra che hai scelto non può essere la soluzione.

Torna al **78** e scegli un'altra cifra.

44

Indugi sul da farsi; cogliendo la tua indecisione, interviene presto il tuo maestro. Senti la sua attenzione soffermarsi su di un mezzo dalla forma particolare: alcune delle tubature contenenti i liquidi di raffreddamento, infatti, si trovano all'esterno delle lamiere metalliche che lo rivestono. Concentrandosi, usa la Forza per pie-

gare uno di quei tubi a tal punto da staccarsi dall'alloggiamento nel quale era contenuto: il liquido di raffreddamento esce fuori copiosamente, e siccome l'impianto di raffreddamento non è attivo il liquido ha una temperatura di un paio di centinaia di gradi. Quando tocca i piedi di un soldato lì vicino, che non si era accorto di nulla, questi urla dal dolore. L'attenzione si rivolge ben presto alle tubature misteriosamente saltate, accorre un capannello di curiosi e persino un ufficiale con tanto di squadra personale. E' il momento: nessuno ti vede.
Ti avvicini ad un mezzo di trasporto pesante e con una serie di veloci fendenti tranci i cavi di alimentazione esterni; questo può provocare uno scompenso energetico anche molto forte… ti avvicini alla cabina di pilotaggio, e con un uso elementare di telecinesi attivi la leva d'accensione senza neanche aver bisogno di entrare nell'abitacolo. Il motore a ioni innesca una reazione pericolosa e una possente esplosione squarcia la parte posteriore del trasporto.

Vai al **222**

45

Ucciso Ordna Gum, puoi affrontare i Tagliatori di Teste. Ballah sembra meravigliato ma non troppo preoccupato, più che altro si diverte vedendo la bellezza del combattimento. Per lui è un gioco, uno spettacolo, dal momento che è convinto di ucciderti, in un modo o nell'altro, e in effetti il numero di soldati che ha a sua disposizione potrebbe dargli ragione… se non fosse che hai un'idea ben precisa per la tua fuga.

Mentre gli Iridoniani si avvicinano lentamente, senti Ballah strillare nella sua orribile lingua, e ti accorgi che stanno sorridendo, come se aspettassero solo questo momento. Alzano tutti e tre il loro braccio destro, e da ognuno di essi schizza via ad altissima velocità un disco rotante metallico, dalla lama dentata, tutte dirette proprio verso il tuo viso…

Se hai il Sesto Senso, vai al **144**
Altrimenti, devi scegliere: se vuoi evitarle, vai al **122**
Se vuoi difenderti deviandole con la tua Spada Laser, vai al **92**

46

E' facile entrare nel corridoio ovest, perché camminando radente ai muri alla tua destra puoi tenerti lontano dagli sguardi dei soldati al centro del salone e infilarti nel passaggio, appena ti si presenta l'occasione.
Il corridoio ovest non è molto trafficato: l'intensità di soldati aumenta solo in prossimità dell'hangar. Mentre lo attraversi, percepisci che la presenza di tuo padre si allontana sempre più invece di avvicinarsi. Conti infatti sul forte legame empatico che hai col tuo genitore, e che puoi sentire nella Forza, per localizzarlo. Hai percorso quasi tutto il corridoio e pensi che difficilmente potrai trovarlo in una delle ultime celle, quelle vicine all'hangar.
La tua visita del corridoio ovest, comunque, prima di concludersi può rivelarsi fruttuosa: intravedi fortuitamente che una delle tante porte del corridoio è socchiusa, non sigillata, e sembra che dia accesso ad un magazzino di merci o qualcosa di simile.

Se continui la visita del corridoio, vai al **195**
Se entri nella stanza per esaminarla, vai al **6**

47

Per la seconda volta ferisci gravemente il Rancor, per la seconda volta lo senti urlare a causa dell'intenso dolore. Il fetore dell'icore denso che scorre dalle sue ferite ti fa quasi svenire, ma ti riprendi sfruttando il momento per sgusciare sotto le sue gambe e fuggire. Il mostro è più furibondo che mai, ma tu ti infili in un tunnel stretto e basso, troppo piccolo per lui, e gli sfuggi.
Continui a camminare lieto di essertelo lasciato alle spalle, quando senti un rumore artificiale. Ben diverso dal ruggito di un Rancor, il ronzio meccanico di un droide in avvicinamento ti distrae dai tuoi pensieri. Cerchi di aguzzare la vista per vedere nell'oscurità quasi totale la fonte del sottile rumorino, ma non lo vedi.

Se vuoi usare la Percezione Jedi per vedere al buio, e hai almeno 3 punti di Forza, vai al **77**
In caso contrario, vai al **64**

48

Ti avvicini ad uno dei soldati, e con un gesto della mano richiami la sua attenzione. Il soldato si avvicina e subito vi tempesta di domande:
"Cosa ci fate qui? Voi non siete soldati! Non siete del personale! Qual è il vostro codice operativo, si può sapere?"
"Noi non abbiamo alcun codice operativo."
"Uh?"

“Noi siamo dei prigionieri.”
“Voi siete dei prigionieri.”
Con un gesto della mano, catturi la sua attenzione.
“Tu devi scortarci al piano superiore.”
“Io… devo scortarvi al piano superiore.”
Senza colpo ferire, il soldato vi fa salire su uno dei montacarichi usati dai soldati per scendere in numero massiccio al primo piano.

Arrivato al piano superiore, il soldato vuole continuare a scortarvi verso le celle e vi indirizza verso il braccio beta: gli dici che il suo compito è ora quello di andare a combattere in battaglia, e lui si dirige nuovamente verso il montacarichi per scendere al piano inferiore.
Vi incamminate verso il braccio alpha. Ricordati che hai usato 3 punti di Forza.

Vai al **62**

49

Corri più veloce che puoi, ma il soldato è ormai quasi giunto al portone. Può dare l’allarme da un momento all’altro, ed hai i secondi contati per sgominare il resto della squadriglia e provvedere ad ucciderlo in tempo.

Squadriglia di sentinelle

Combattività 14 Salute 18

Hai solamente 3 scontri di tempo per uccidere le sentinelle.
Se riesci a ucciderle in 3 scontri o meno, vai al **160**
Se invece dopo il terzo scontro sono ancora vive, non continuare a combattere ma vai al **7**

50

Finalmente vedi la piattaforma circolare scendere: è quasi fatta! Fai una corsa a bordo, mentre alcuni laser fischiano alle tue spalle, e chiudi l'ingresso *all'Ice Spear*. Tua sorella attiva i motori e il KT-800 si mette in moto, volando verso la piattaforma. Non è necessario posarsi sopra, potete anche direttamente prendere il volo verso l'alto e in questo modo uscire più velocemente… ma tuo padre vuole assicurarsi di non venire seguito in volo.
Il KT-800 correlliano gira su sé stesso di 180 gradi appena giunto sulla piattaforma, e con soddisfazione Denda spara due paia di missili nel bel mezzo dell'hangar, provocando esplosioni devastanti. Circa metà dei mezzi militari e di trasporto viene coinvolta nella conflagrazione tremenda, e il fuoco scoppia in tutto il primo piano. Mentre l'allarme rosso risuona in tutta la fortezza, fate rotta verso il cielo e vi lasciate dietro l'infernale Avamposto Theta e con esso il pianeta Kemboo II.

Vai al **114**

51

Ti concentri, e fai credere alle guardie di aver sentito un rumore in direzione opposta: i due si voltano meravigliati, e sono tutti intenti a guardare e cercare di capire, quando raggiungi il primo e lo strangoli rapidamente. Il secondo se ne accorge, anche se in ritardo, e si gira verso di te per affrontarti.
Ricordati che hai usato 3 punti di Forza.

Sentinella

Combattività 10 Salute 18

Se vinci vai al **70**

52

Con l'influenza della tua mente, cerchi di domare i ratti e di dirigerli altrove, ma la loro mente è accecata dalla fame. Sarà difficile sconfiggere il loro forte istinto animale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Puoi sacrificare dei punti di Forza per incrementarlo, puoi aumentare il numero estratto di 1 per ogni punto di Forza che decidi di usare. Devi usarne almeno 2, comunque, per impiegare questo potere.

Se il numero va da 0 a 7, vai al **261**
Se va da 8 a 15, vai al **159**

53

Il cunicolo è parecchio umido, quasi scivoloso a volte; devi avanzare lentamente, e più scendi in profondità, più ti penti della tua scelta. Giunto ad un certo punto, la tua Spada Laser illumina quella che ti sembra essere proprio una ragnatela: blocca la tua via ed è molto resistente, tessuta da chissà quale creatura che vive in queste grotte sotterranee.

Mentre torni sui tuoi passi, vedi l'intessitore della rete che ti sta aspettando: ti ha abilmente messo in trappola, le spalle rivolte alla tela robusta, che avrebbe intrappolato qualsiasi creatura di questo luogo, ma non certo la tua Spada Laser, che la lacera. Continui a correre, mentre il ragno enorme si lancia al tuo inseguimento, e scopri che sei giunto ad un vicolo cieco: il ragno di dimensioni quasi umane fa scattare le sue mascelle, ha fame e tu per lui sei un pranzetto succulento.

Ragno Kemboidiano

Combattività 15 Salute 24

Se vinci, vai al **258**

54

Ti incammini alla tua destra, e cerchi di sentire la presenza di tuo padre o del tuo maestro dietro una delle porte delle celle di detenzione, ma non hai percezioni abbastanza forti. Evidentemente, si trovano in un altro piano, forse quello superiore. Mentre esegui il tuo giro, con poche speranze di trovarli in questo piano, ti imbatti in una pattuglia: sono una decina di soldati più un uf-

ficiale. Vedendoti solo, l'ufficiale comincia a guardarti con sospetto… forse pensa semplicemente che tu sia uno sfaticato, comunque potrebbe essere fonte di problemi. Ti chiede cosa stai facendo da solo in questo piano della base: non erano previsti turni di cambio…
I soldati camminano in senso orario, se avessi scelto l'altra direzione li avresti presi alle spalle.

Se vuoi usare l'Influenza Jedi (e 3 punti di Forza) per allontanarlo, vai al **218**
Altrimenti, vai al **20**

55

Mentre li guardi stupefatto, i sospetti dei soldati cominciano a crescere.
"Ehi, ma questi non sono tecnici!" dice uno di loro indispettito.
"Che cosa ci fanno qui?"
"Vogliono raggiungere l'hangar! Sono prigionieri! In arresto!"
Prevedendo una simile conclusione del dialogo, abbassi la testa per evitare uno dei loro primi laser e sfoderando la tua arma gli vai sotto e li affronti.

Scorta di piloti repubblicani

Combattività 15 Salute 24

Se vinci, vai al **124**

56

L'uomo batte le mani in un gesto ironico, mentre l'allarme finisce di suonare. E' un ufficiale della Repubblica, che veste una sgargiante divisa scura: alto, ben piantato, un paio di occhi ferini. E' il Comandante Krivo.

"Benissimo, bravi, veramente eccezionali" prosegue in tono sarcastico. "Complimenti a te, ragazzo" ti dice "potevi anche riuscire a sfuggirmi, se non avessi commesso l'imperdonabile errore di voler salvare tuo padre e tuo zio."

Segue un istante di silenzio. Con orrore vedi che tua madre e tua sorella sono state prese dai soldati della Repubblica e condotte qui, davanti a te, prigioniere.

"Mettetele assieme a loro" ordina Krivo. "Così formeranno un bel quadretto."

"Cosa vuoi farne, di noi, serpente?" sibila fra i denti tuo padre.

"Oh, signor Coldlancer, non deve perdere la calma. Il vostro destino lo conoscerete presto… a Coruscant."

"Krivo, lasciali e prendi me."

"Cosa?"

E' Shin che sta parlando.

"Sono io il tuo prigioniero politico. Porta soltanto me a Coruscant: è solo il Maestro Coldlancer che ti interessa" ripete tuo zio, e lo osservi mentre compie un leggerissimo movimento con la mano. E' chiaro: sta usando il suo potere Jedi per influenzare la mente di Krivo!

"E' solo il Maestro Coldlancer che ti interessa."

Krivo esita per un momento… Shin potrebbe farcela, ma l'ambizione di quel verme è troppo forte.

“No, Maestro Coldlancer… veramente è tutta la tua famiglia che mi interessa!”

Vai al **230**

57

“Non c’è motivo per assalirci” scandisci, mentre il cacciatore di taglie muove ritmicamente la testa in cenno d’assenso.
“Tu non hai voglia di attaccarci.”
“Io… non ho…”
“Tu non vuoi assalirci.”
“Io… …… io voglio assalirvi e come! Cosa diavolo credi, ragazzo, che non sia pronto a farti fuori per prendere il tuo cargo e portarlo a Ballah l’Hutt? Non ci facciamo intimidire da un moccioso come te! Togliti dai piedi!”
Con tuo sommo disappunto, l’avidità e l’istinto brutale del Trandoshano hanno preso il sopravvento, evidentemente il suo desiderio di denaro è talmente forte da non poter contrariare le sue percezioni al riguardo. Perdi comunque 3 punti di Forza per il tentativo di controllo mentale.
Non ti rimane che combattere: mentre il Trandoshano e i suoi uomini ti sparano addosso, sguaini la Spada Laser e defletti i colpi, portandoti a distanza ravvicinata per la lotta a corpo a corpo.

Predoni Tardoniani

Combattività 17 Salute 30

Se vinci, vai al **133**

58

"Lite! Come stai?" ti chiede tua madre, in pensiero per te. E' alquanto stupita e felice di vederti ancora vivo.
"Sono vivo, e sto benone" rispondi, mentre recuperi fiato. Sei estenuato, un paio di secondi di più e non ce l'avresti più fatta.
"Yané, non perdere altro tempo e vai in cabina di pilotaggio, ora ce ne andiamo da qui!"
Tua sorella corre prontamente ai comandi, e l'*Ice Spear* si alza sotto gli impotenti colpi di folgoratore della banda di Ballah.

Quel che è importante è essere salvi. Vi allontanate dalla stazione orbitante, ma non prima di aver scaricato ciò che rimane del vostro armamentario all'interno del piccolo hangar: missili, un paio di siluri protonici che tuo padre tiene sempre per tutte le esigenze, e la squadra di caccia di emergenza di Ballah viene polverizzata. Un incendio notevole divampa all'interno, e ti dispiace di non avere altri colpi per fare a pezzi l'intera base orbitante: senza perdere altro tempo, riservate un paio di ultimi laser allo *Steelgather* che viene completamente distrutto e vi allontanate a gran velocità dalla stazione orbitante.

“Dirigi tutta l’energia verso i motori, Yané; i deflettori lasciali a livello di mantenimento, e togli quella riservata alle ricariche dei laser. Voglio uscire quanto prima da questo sistema.”

Vai al **269**

59

Maledici infinite volte l’assenza di luce, perché sei costretto ad esaminare ogni singolo affioramento roccioso in cerca di fenditure, spaccature, accessi ad eventuali tunnel o cunicoli sotterranei. Prima di trovare qualcosa ci metti ore; sei incredibilmente estenuato e in questo lungo arco di tempo devi consumare un Pasto: se non ne hai uno o non vuoi usarlo, perdi 3 punti di Salute.

Quello che ti ha incuriosito è un tratto della superficie perfettamente levigato: in questo pianeta totalmente irregolare, scabro, ruvido, roccioso, è innaturale trovare un tratto di terreno che sia perfettamente liscio e levigato… come la piattaforma. Magari è una specie di ascensore secondario: esamini la zona circostante, e scopri che la superficie levigata si estende su di una circonferenza dal diametro di cinque-sei metri il cui bordo è segnato da fessure identiche a quelle della piattaforma circolare. E’ una potenziale via d’accesso, devi trovare un modo per forzarla, ma come? Non esiste alcun comando all’esterno. Batti il piede sulla superficie, e senti un rimbombo sotto di te; appoggiando l’orecchio a terra e continuando a battere, capisci che la superficie di questo montacarichi o ascensore secondario non è scavata nella viva roccia che compone la crosta del piane-

ta, bensì realizzata principalmente in una lega metallica, e per giunta poco spessa dato il suo ristretto diametro. Potresti anche riuscire a praticare un'apertura.

Se hai un Esplosivo al Plastico e intendi usarlo, vai al **231**
Se hai un Detonatore Termico e vuoi provare con quello, vai al **30**
Se non vuoi o non puoi usare questi oggetti, prova con la Spada Laser al **134**

60

Il Trandoshano se la ride mentre ti avvicini a lui, e cerca di prenderti di sorpresa mentre imbraccia il grosso fucile e spara verso di te; non hai nemmeno il tempo di vedere il colpo che ti ha lanciato, perché stavi all'erta e ti aspettavi un attacco del genere, quindi lo scansi con facilità e contemporaneamente ti scagli contro di lui. Il rettile è agile ed evita il tuo primo attacco, ma adesso sei a distanza ravvicinata e deve ricorrere al suo grosso coltello, che si passa di mano in mano mentre, lo sguardo carico d'odio, ti sfida in combattimento.

Ordna Gum

Combattività 20 Salute 30

Se dopo 4 scontri tu e il tuo nemico siete entrambi vivi, vai al **169**
Se invece lo uccidi entro il quarto scontro, vai al **61**

61

Il combattimento finisce prima del previsto: con grande sorpresa di tutti, in poco tempo hai già eliminato il Cacciatore di Taglie Trandoshano che ti rivolge l'ultima delle sue occhiate cariche d'odio mentre il suo corpo senza vita si abbandona al suolo, immobile e inerte.

Vai al **45**

62

Mentre procedete a passo spedito verso l'hangar nord, vedi spuntare da dietro un angolo un gruppo di persone. E' parecchio numeroso, sono una ventina di piloti che passeggiano innervositi seguiti da altrettante guardie in armatura bianca e armate di tutto punto. Improvvisamente svoltano l'angolo e vi vedono: non c'è nessun posto nel quale avreste potuto nascondervi. Non perdono occasione per subissarvi di domande.
"Hai visto dei tecnici in giro da queste parti?"
"Ehi, ma voi chi siete? Non sembrano del personale…"
"Non so, avevamo bisogno di una squadra di tecnici…"
I soldati imbracciano i fucili e vi guardano sospettosi. Il più in dubbio è però il pilota di testa, che ti fissa e continua a domandarti della sua squadra di tecnici.

Se hai almeno 3 punti di Forza e vuoi usare l'Influenza Jedi per convincere il pilota di non avere alcun bisogno di una squadra di tecnici, vai al **182**
Se credi che i fatti dimostrino meglio delle parole che non sei la squadra di tecnici che stanno aspettando, attacca i soldati di scorta al **55**

63

Il tuo sesto senso non ti lascia tranquillo. Percepisci chiaramente un pericolo: lo senti nella Forza.

"Papà, questo sprinter ha intenzioni minacciose, lo sento."

"Senti davvero molte cose stamattina, Lite!"

"Dico sul serio: lo sento grazie alla Forza."

Una volta tuo padre aveva l'abitudine di scherzare sulle percezioni dei Jedi, ma da quando suo fratello (e tuo zio) Shin ha fatto ritorno a casa abbandonando l'Ordine, ha imparato a prendere molto più sul serio le sue "percezioni".

Devi fare qualcosa.

Se vuoi dire ai tuoi di accelerare nel tentativo di lasciare lo sprinter alle spalle e raggiungere l'hangar Coldlancer al più presto, vai al **24**

Se invece vuoi fermarti, scendere, e andare incontro allo sprinter a piedi e pronto all'azione, vai al **217**

64

Non riesci a localizzare la fonte del rumore. Continui a camminare, aguzzando comunque la vista per scorgere qualche movimento sospetto, e per un po' ti pare di non sentire più il rumore, fino a quando non ritorna più nitido e moltiplicato per tre, per quattro, per cinque; proveniva da un droide di ricognizione, ed è volato a chiamare i suoi compagni perché lo aiutassero ad eliminarti! Sospetti siano stati inviati dalla guarnigione repubblicana per esaminare meglio la ragnatela di cunicoli sotterranei attorno alla base; fatto sta che ti attac-

cano con una raffica di laser che defletti con la tua arma, prima di andargli sotto a corpo a corpo e attaccarli.

Squadra di Probot

Combattività 15 Salute 25

Se vinci, vai al **101**

65

Gli ultimi ratti carnivori si rendono conto che sei una preda troppo grossa e agguerrita per i loro denti; con rapidità fuggono e si disperdono nella miriade di condotti secondari. Per niente interessato a fare altri incontri del genere, avanzi e giungi al termine del condotto principale; rompi la grata metallica con un fendente della tua sciabola di luce e atterri nel bel mezzo dell'hangar alpha, seguito subito da tua madre e tua sorella.

Vai al **32**

66

I tuoi sensi ti informano del pericolo: il tuo avversario è già qui… si trova di fronte a te, in questo momento, lo percepisci chiaramente, e ti sta studiando muovendosi con lentezza e aspettando l'occasione più propizia per attaccarti. E' strano, non vedi niente, eppure le tue percezioni non ti lasciano dubbi. Con un brivido che ti corre lungo la schiena capisci che il tuo avversario… è *invisibile*!

Se hai 4 punti di Forza e la Percezione Jedi, e vuoi usare la tua vista superiore per cercare di localizzarlo, vai al **161**
Se hai il Sesto Senso, vai al **71**
Altrimenti, vai al **152**

67

L'ufficiale si fa parecchio sospettoso; evidentemente, la tua spiegazione non lo convince per niente. Non ti basta dirgli che stai eseguendo un giro di ronda, lui è il capo di questo piano della stazione e non è stato avvisato, quindi tu non sei autorizzato ad essere lì in quel momento. Purtroppo per lui, devi combattere: tiri fuori la Spada Laser e lo tagli in due prima che possa accorgersene, e in preda allo stupore più assoluto i soldati ti guardano meravigliati attraverso i loro caschi, mentre gli piombi addosso.

Pattuglia di ronda

Combattività 16 Salute 23

Se vinci, vai al **189**

68

Il tunnel roccioso prosegue, e tu lo imbocchi avanzando abbastanza velocemente. Dopo non molto tempo, scopri che questo cunicolo non è disabitato: senti echeggiare degli striduli versi davanti a te, e intravedi nell'ombra delle creature alate simile a grossi pipistrelli carnivori. Sembrano aggressivi nei tuoi confronti.

Se hai 3 punti di Forza e l'Influenza Jedi e vuoi usarla per allontanare le creature, vai al **176**
Altrimenti vai al **96**

69

Tuo padre sta per armarsi e scendere, quando lo trattieni: solo tu puoi affrontarli e sconfiggerli, inoltre hai un piano. Se riesci ad eliminare quei nemici, puoi saltare a bordo dello *Steelgather* e disattivare i raggi traenti e di disturbo, sfruttando il fatto che Ballah e i suoi sono lontani, in fondo all'hangar.
"Lite, lo sai che cosa ha detto prima Ballah?" ti dice tuo padre. Non ne hai idea e scuoti la testa.
"Ha detto che vuole la *testa* del figlio di Coldlancer! E che il premio più grosso è di chi riuscirà a portargliela! Quegli Zabrak d'Iridonia, e il rettile chiamato Ordna Gum, fanno a gara per ammazzarti!"
"Non preoccuparti, pa': per loro forse è un gioco, ma noi possiamo salvarci. Fidati di me: la Forza mi accompagnerà."
Scendi dall'*Ice Spear* e osservi i tuoi nemici: sono quattro in totale, ma mentre il cacciatore di taglie Trandoshano se ne sta in disparte, i tre Iridoniani avanzano compatti. Chi attaccherai per primo?

Se attacchi prima il cacciatore di taglie Trandoshano, il rettile di nome Ordna Gum, vai al **149**
Se attacchi invece per primi i Tagliatori di Teste Iridoniani, vai al **9**

70

Eliminate le guardie, ti volti ad osservare la fortezza apparentemente imprendibile: progettata per essere inespugnabile, pensi che in effetti nessun esercito potrebbe mai scendere sottoterra e impegnarla in combattimento.
L'avamposto si presenta con l'aspetto di un'altissima torre bianca, larga circa duecento metri, che sale fino alla sommità di questa cavità rocciosa. Probabilmente, la base continua ancora a svilupparsi in altezza dentro la roccia, fuori dal tuo sguardo. Pensi che la maggior parte dello spazio è destinato ad accogliere la grande piattaforma circolare che hai visto in superficie quando essa scende nelle profondità per posare il suo carico di astronavi e mezzi di trasporto, e siccome è molto larga, lo spazio riservato alla fortezza vera e propria dev'essere modesto.
Hai diversi fattori che possono giocare a tuo vantaggio: innanzitutto non esistono difese o vetri che guardano all'esterno, perché nessuno si aspetta che dei nemici provengano da una galleria sotterranea, come invece hai fatto tu. Inoltre, ci sono poche telecamere a controllare l'area ed un'unica squadra di sentinelle a guardia del portone grigio che rappresenta l'accesso alla base.

Prima di pensare a come entrare, però, devi risolvere un altro problema: la galleria nella quale ti trovi adesso si trova 20 metri al di sopra del pavimento della cavità sotterranea. E' veramente un bel salto…

Se hai una Fune e vuoi usarla per calarti giù, vai al **150**
Altrimenti, devi discendere con cautela la ripida parete di pietra al **33**

Non sei in grado di vederlo, ma sfruttando le tue percezioni puoi sentirlo.
Improvvisamente, senti che il nemico si lancia all'attacco, ma tu sei pronto e ti tuffi sul lato, evitandolo. Agli occhi di Ballah e dei suoi sembri un pazzo che si getta a terra da solo, scansando colpi immaginari. Percepisci il nemico valutare con calma il momento di un altro attacco, compiere un larghissimo giro e cercare di prenderti alle spalle. Si lancia in un balzo agilissimo, e se tu non fossi stato in guardia ti avrebbe certamente colpito… ma affidandoti al puro istinto, ti tuffi sul lato tenendo ben alta su di te la tua Spada Laser. Il guerriero invisibile è andato proprio verso la lama luminosa! Vedi uno schizzo di sangue apparire dal nulla, e un braccio umano cadere a terra; poi, pochi metri più avanti, il tuo nemico adesso visibile che urla di dolore.

E' un ninja, completamente rivestito dalla testa alla punta dei piedi da una tuta sintetica aderentissima, che gli fornisce la funzione di *stealth* che lo rendeva invisibile ai tuoi occhi. La sua tuta grigia si ricopre di mille riflessi e sfumature bianche luminose, ad ogni suo minimo movimento. La tua dimostrazione di abilità lascia Ballah e i suoi esterrefatti, mentre il grasso Hutt urla alcuni comandi.

"Neopardis! Taitaa Roo-hm!" urla Ballah, mentre il guerriero, ignorando la ferita, con l'altra mano brandisce un acuminato shuriken a tre punte e ti attacca a corpo a corpo.

Neopardis (ferito gravemente)

Combattività 18 Salute 25

Se vinci, vai al **198**

72

Digiti la cifra e preghi in cuor tuo che la serratura si sblocchi: attendi, ma tutto quello che ottieni è una scarica elettrica dolorosa che ti colpisce facendoti male. Perdi 4 punti di Salute.

Non hai capito bene la regola matematica secondo la quale i numeri sono scritti. Devi ripensarci, non può essere questa la cifra esatta.

Torna al **78** e scegli un'altra cifra.

73

Osservi la pila di corpi sanguinanti: è come se tu avessi scritto a caratteri cubitali "Lite Coldlancer è stato qui: suonate l'allarme", se qualcuno la vedesse. Decidi di stipare i cadaveri all'interno del carro; ti accontenti di indossare il casco del conducente, sperando che sia sufficiente a non essere riconosciuto subito, nella speranza che nessuno ti fermi per farti delle domande.
In questo modo entri nel corridoio e prosegui diritto fino al primo magazzino di merci, nel quale posi il carro nascondendolo in un angolo.

Esci dal magazzino e continua a cercare tuo padre e tuo zio al **36**

74

Piombi nel corridoio sottostante e scopri che è abbastanza largo e molto buio. Dopo aver percorso un breve tratto, noti una fonte di luce fosforescente nel corridoio: ti avvicini, e scopri che questa luce baluginante proviene direttamente dalle pareti attorno a te. Sono dei batteri bioluminescenti ad emetterla, i Pakta; tuo zio te ne parlò una volta, sei stato molto fortunato a trovarli! Commestibili per l'uomo, sono insapori ma ti permettono di recuperare energie se li mangi. I Pakta che hai trovato sono sufficienti per 3 Razioni; una Razione di Pakta può essere usata in qualsiasi momento, tranne durante un combattimento, oppure come se fosse un Pasto. La loro caratteristica è che ogni volta che usi una Razione di Pakta, recuperi 3 punti di Salute. Puoi prendere quante ne vuoi di queste 3 razioni. Forse ne troverai altre più avanti.
Continui a camminare, affidandoti completamente alle tue facoltà Jedi per tentare di orientarti e di sentire il pericolo davanti a te, e a un certo punto senti che il corridoio scende improvvisamente…

Se possiedi il Sesto Senso, vai al **221**
Altrimenti vai al **125**

75

Prepari la Spada Laser, perché vuoi deflettere il suo colpo contro di lui… ma nel momento in cui spara, il tuo istinto ti dice che non è un laser normale, è un proiettile che non puoi deflettere! Cerchi di evitarlo gettandoti al suolo, ma sei partito con un attimo di ritardo che potrebbe esserti fatale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A questo numero aggiungi 3 se hai l'Agilità Jedi

Se va da 0 a 4, vai al **234**
Se va da 5 a 12, vai al **126**

76

La tessera magnetica entra perfettamente nella serratura ed attiva l'ascensore riservato: con facilità, entri, digiti il pulsante che ti permette di raggiungere il piano inferiore ed entro pochi secondi scendi.

Vai al **113**

77

Con l'uso della tua acutissima vista, sfrutti la pochissima luce a disposizione per mettere a fuoco i contorni di qualsiasi oggetto in movimento presente nel corridoio. Finalmente vedi, a venti metri di distanza da te, un droide di ricognizione, o meglio un probot; appartiene sicuramente alla fortezza sotterranea, e avrà lo scopo di esplorare le gallerie buie e sconosciute, oppure di sor-

vegliarle. Non puoi assolutamente lasciartelo scappare: ti lanci all'attacco del robot. Devi distruggerlo.

Probot

Combattività 14 Salute 18

In ogni caso, hai utilizzato 3 punti di Forza per applicare le tue facoltà di percezione.

Se vinci, vai al **101**

78

Niente da fare, i comandi manuali non funzionano. Ma tu non ti arrendi, vuoi trovare a tutti i costi un modo per attivare questa serratura… essendo questa la principale – e virtualmente unica – via d'ingresso e d'uscita della base, dev'esserci da qualche parte un comando d'emergenza, e lo trovi.

E' una serratura a combinazione; vedi scoperti quattro quadranti, ognuno dei quali contiene un numero all'interno, tranne l'ultimo che è vuoto. Sotto il quadrante, c'è una piccola tastiera numerica. A quanto pare, devi inserire la cifra giusta per attivare la serratura d'emergenza… non osi pensare a quello che potrebbe succedere se sbagli combinazione.

2401	343	49	

Studia la combinazione: i numeri sono disposti secondo una regola matematica. Nell'ultima casella deve andare una cifra, una sola cifra: può essercene solamente una, secondo la regola con la quale sono ottenuti questi numeri.

Se pensi che la cifra sia 0, vai al **236**
Se credi sia 1, vai al **155**
Se scrivi 2, vai al **72**
Se metti 3, vai al **43**
Se scrivi 4, vai al **136**
Se scrivi 5, vai al **194**
Se metti 6, vai all'**84**
Se scrivi 7, vai al **130**
Se scrivi 8, vai al **241**
Se inserisci 9, vai al **17**

79

Fissando la tua concentrazione sui blocchi aguzzi che pendono proprio sopra la testa squadrata del Rancor, stacchi il più grosso di tutti: lo sposti a poco a poco, e quando si stacca vengono giù anche gli altri. La creatura ruggisce di dolore mentre viene quasi schiacciata dalla pioggia rocciosa; approfitti del momento favorevole e sgusci velocemente sotto le sue gambe, siccome non può colpirti con le braccia impegnate a sostenere la volta pericolante sopra il suo capo.
Giunto alle spalle del mostro, lo osservi mentre è alle prese con i blocchi rocciosi e quasi approfitteresti della situazione per colpirlo alla schiena con la tua Spada Laser e trafiggerlo, ma l'idea evapora in fretta quando il

Rancor scarica le rocce sul suo fianco e si volta urlando di furore. Pertanto, prendi a correre con celerità.

Ricorda che hai usato la Telecinesi e vai al **154**

80

Non hai modo di avvicinarti, il fuoco è troppo intenso.
"Trova un modo per distrarli, almeno un momento, maestro" dici a Shin "e io li raggiungo con la Spada Laser. Una volta avvicinatomi e salito al piano di sopra, loro non hanno scampo."
"Lo so, Lite. Osserva e scegli il momento giusto."
Senti la sua attenzione concentrarsi sulla passerella ascensore: tuo zio sta effettuando un impiego di Forza notevole, perché la passerella è pesante e la sua ascesa regolata da equilibri elettromagnetici e antigravitazionali. Con un intenso sforzo, li vince e improvvisamente vedi schizzare l'ascensore verso l'alto. Attraversa la botola e colpisce sul volto tutti o quasi i soldati, che si erano sporti di molto per cercare di vedere dove vi trovate e mirare meglio.
E' il momento giusto: mentre tuo zio fa discendere la passerella e la tiene sospesa a mezz'aria, ci salti sopra e raggiungi i tuoi nemici. Adesso ti trovi a distanza ravvicinata; defletti un paio di laser e li affronti.

Squadriglia di sentinelle

Combattività 16 Salute 26

Se vinci, vai al **27**

81

Concentri le tue facoltà di controllo mentale sul cacciatore di taglie Trandoshano: la sua mente non è debole, tuttavia senti che con un debito sforzo puoi riuscire ad allontanarlo e ad evitare il combattimento.

"Calmati, amico: possiamo anche ragionare" dici con voce melliflua.

"Già…" risponde lui "… potremmo anche fermarci a ragionare."

"Non c'è bisogno di puntare l'arma contro mio padre."

"Io… io non ho bisogno di puntare l'arma contro tuo padre, ragazzo!" dice il Trandoshano, e lentamente punta il fucile verso terra.

Se scegli con attenzione le giuste frasi da fargli assecondare puoi riuscire ad allontanare i predoni. Ricorda che non devi dire frasi che il Trandoshano non approverebbe mai… il tuo controllo sulle sue percezioni non è perfetto.

Se vuoi dire che tuo padre può pagarlo profumatamente al ritorno da questo viaggio, vai al **190**

Se gli vuoi dire che quei soldi non gli servono, vai al **205**

Se vuoi dirgli che lui non ha voglia di assalirvi, vai al **57**

82

L'unica cosa che puoi cercare di fare è di lanciarti in tuffo e spostare tua madre lontano, evitando il grosso blocco roccioso. Ma ci vorrà tutta la tua agilità di Jedi per riuscire ad arrivare un attimo prima del masso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Agilità Jedi, aggiungi 3 al numero estratto.

Se il numero va da 0 a 4, vai al **266**
Se il numero va da 5 in su, vai al **16**

83

Il condotto d'aerazione è gelido e puzzolente, così freddo che se rimani qui a lungo potresti morire assiderato. Ti immetti dopo poco nel condotto centrale che è grande a sufficienza da permetterti di camminare in piedi, quindi prosegui spedito per circa un quarto d'ora. Il corridoio curva leggermente verso sinistra, e tu lo percorri di corsa, ma dopo mezz'ora ti accorgi di stare avanzando in quello che sembra un tunnel infinito. Capisci che stai girando in cerchio; il corridoio principale non è altro che un anello, dal quale si diramano parecchi piccoli corridoi, talmente stretti che a stento ci entrerebbe un sorcio. Non avendo altre vie per proseguire, cerchi un punto che si possa forzare facilmente e lo trovi in una grata metallica: la distruggi con un fendente della tua arma di luce e ti cali nel corridoio roccioso sottostante.

Avanzando grazie ai tuoi sensi Jedi e al baluginio della Spada Laser, a un tratto senti dei versi acuti. Sembrano dei pipistrelli, ed hanno intenzioni particolarmente aggressive nei tuoi confronti.

Se hai 3 punti di Forza e l'Influenza Jedi, e vuoi usarla per allontanare queste creature, vai al **176**
Altrimenti devi combatterle al **96**

84

Inserisci la cifra, speranzoso, ma purtroppo la serratura non si sblocca; al contrario, una piccola scarica elettrica esce dall'apparecchio facendoti parecchio male. Perdi 4 punti di Salute.

Imprechi contro la malasorte: evidentemente, non hai capito la regola matematica secondo la quale sono scritti i 4 numeri. La cifra che hai scelto non può essere la soluzione.

Torna al **78** e scegli un'altra cifra.

85

I tuoi sensi ti informano che quel monile è un Medaglione Sith. E' un artefatto malefico, e può essere utilizzato da accoliti del Lato Oscuro come te per aumentare la propria furia e potenza in combattimento. Sei attirato dall'oggetto: puoi decidere di tenerlo, segnandolo come Medaglione Sith. Se lo tieni, ha l'effetto di aumentare di 2 punti la tua Combattività.

Abbandona il deposito e continua l'ispezione al **4**

86

Consigli a tua madre e tua sorella di rimanere ben nascoste, sarai veloce. Per un Jedi non è difficile muoversi con circospezione, e con gli occhi delle pattuglie rivolti ben altrove sgusci sotto uno dei caccia parcheggiati incautamente sulla superficie rocciosa di Kemboo II e sali nella cabina di pilotaggio. I compagni di volo

non hanno nemmeno il tempo di rendersi conto di quello che sta accadendo; elimini con un paio di laser l'altro caccia parcheggiato a terra e dopo un veloce decollo ti liberi degli altri due con un paio di missili ben assestati.
La tua azione veloce ha scioccato le due squadriglie di due uomini ciascuna rimaste al suolo; si disperdono lungo la superficie del satellite, totalmente inoffensive.
Senza perdere tempo ad inseguirle, atterri vicino al nascondiglio dove ti attendono Yané e tua madre e le inviti a salire a bordo.

Continua all'**11**

87

Entri nel retro del carro, e lo trovi molto grande e spazioso. Immaginando che sia per il trasporto di prigionieri, sicuramente non per quello di soldati od ospiti di riguardo, prendi posto e attendi che il viaggio del trasporto ricominci.
Silenziosamente, senti il carro avviarsi e proseguire. Dopo aver superato l'atrio centrale con la pattuglia di guardia che vi si trova, il carro si avvia verso il corridoio sud come previsto e continua il suo viaggio a lenta velocità per qualche altro minuto, prima di arrestarsi.
Tenti di uscire immediatamente, prima che aprano il retro del vagone e si accorgano di te, ma con enorme disappunto ti trovi di faccia una nutrita squadriglia di soldati della Repubblica bene armati.
"E questo da dove salta fuori?"
"E' un prigioniero?" si chiedono.
Ti lanci nervose occhiate attorno: sei vicino all'hangar, in una delle ultime curve del corridoio. Avverti forte

più che mai la presenza di tuo zio Shin e tuo padre Denda: prima che le guardie diano l'allarme, sguaini la Spada Laser in un rombo elettrico e facendo vorticare la lama luminosa piombi sui tuoi nemici.

Gruppo di soldati

Combattività 16 Salute 28

Dopo aver fatto piazza pulita, vai al **135**

88

Credi che non ci sia bisogno di tuffarsi per evitare questi dischi che, essendo piuttosto sottili e metallici, non costituiscono un pericolo: con la tua Spada Laser, ne colpisci due alla volta, ma con orrore scopri che riesci solo a deviare la loro traiettoria. Il terzo, più veloce del previsto, continua per la sua via e solo all'ultimo istante sposti la testa appena in tempo per non ritrovartela spiccata di netto dal collo: tuttavia la lama dentata ti colpisce di striscio e perdi 3 punti di Salute.

Sanguinante, cerchi di capire perché la tua Spada Laser ha fallito e capisci immediatamente di aver sottovalutato il pericolo. Quei dischi rotanti sono realizzati in acciaio mandaloriano! E' un materiale resistentissimo, l'unico in tutto l'universo a resistere alla Spada Laser in qualunque circostanza; neanche una sottilissima sfoglia di acciaio mandaloriano può essere tagliata dalla lama luminosa dei Jedi.

Tutto sommato, non sei ancora morto, e ciò provoca una smorfia di disappunto sulle facce degli Iridoniani che hanno creduto di poterti uccidere al primo colpo, mentre ti avvicini con l'arma sguainata per ucciderli. Li vedi alzare il braccio sinistro: anche lì hanno dischi rotanti, che usano costantemente per cercare di tagliarti la testa. Sarà una battaglia più difficile del previsto.

Tagliatori di Teste

Combattività 18 Salute 30

Se dopo 4 scontri il combattimento non è ancora concluso, vai al **107**
Se li uccidi entro il quarto scontro, vai al **3**

89

La tua arma trancia di netto il sostegno, tagliandolo in due come se fosse burro: la volta crolla immediatamente, e il Rancor viene schiacciato e sommerso.
Stai per esultare, quando ti accorgi del lato negativo del tuo piano: *hai perso irrimediabilmente la tua Spada Laser!* Imprechi violentemente contro la tua stupidaggine, in quanto hai perso la tua arma definitivamente. E' dall'altra parte, separata da tonnellate di blocchi rocciosi. Devi riuscire a cavartela senza la tua lama di luce. Elimina l'Oggetto Spada Laser dal tuo equipaggiamento, e ricordati che se verrai impegnato in combattimento non potrai aggiungere il bonus di 10 punti di Combattività che essa comporta.

Vai al **2**

90

Quando metti piede nel 33° piano, i tuoi sensi Jedi sussultano. Avverti una presenza che incuriosisce parecchio i tuoi sensi: non sembra essere né tuo padre né tuo zio, ma un essere sensibile alla Forza le cui facoltà non sono ancora sviluppate. Decidi di dare almeno una piccola occhiata.

Senti la cella dietro la quale si nasconde la persona che hai percepito: l'uomo che è tenuto prigioniero non ha l'aspetto di un mercante né di un semplice viaggiatore; stipato in una cella larga un metro per un metro e mezzo, incatenato da manette energetiche di costrizione, è un figuro notevolmente muscoloso, con un taglio di capelli alla mohicana in un'unica cresta bionda che spicca sul cranio completamente lucido e rasato; un paio di vistose cicatrici sul volto, sguardo duro, pelle scura. Alza lo sguardo lentamente e con voce forte ti chiede:

"Che cosa volete ancora da me?"

"Chi sei?" gli chiedi "Da dove vieni?"

"… oh! Ma tu non sei un soldato della Repubblica, vero?"

Rimani impassibile e ripeti le tue domande.

"No, tu non sei un soldato della Repubblica, non hai la stessa voce."

"La stessa voce?"

"La voce… non hai la voce dei soldati della Repubblica. La loro voce è identica."

Non capisci cosa stia dicendo; forse sta delirando.

"Stai fuggendo da qui, eh? Vero? Liberami, e ti aiuterò a fuggire…"

"Chi sei e da dove vieni?" gli domandi.

"C'è ancora qualcuno che non mi conosce nella galassia, allora… non hai mai visto la taglia che pende sulla

testa di Nemos Hatt, il Killer più spietato del sistema Notham, eh?"
"Sistema Notham? Mai sentito. Non esiste in nessun settore della galassia."
"Però esisto io. Liberami, ed avrai il mio potente aiuto. O forse hai paura che possa ucciderti, eh?"
"Non ho certo paura" rispondi.

Devi fare presto: stanno per arrivare dei soldati. Per il momento, richiudi la porta della cella e corri in senso orario per fare il giro e non incrociare la pattuglia di ronda. Non senti la presenza di tuo padre e tuo zio, qui, ma sono vicini. Prima di salire al 34° piano, però, devi decidere cosa farne dell'uomo che dice di chiamarsi Nemos Hatt.

Se vuoi tornare a liberarlo, vai al **259**
Se non vuoi liberarlo, vai al **29**

91

Le tue facoltà di percezione non sono molto forti, dal momento che sei un semplice Iniziato, ma la distanza può influire molto. Dal secondo piano non saresti mai riuscito ad individuare con esattezza la posizione di tuo padre, ma da qui le tue percezioni sono molto più chiare.
Ti bastano pochi secondi per rintracciare tuo padre Denda: avverti chiaramente la sua presenza nel corridoio sud, abbastanza vicina a quella del tuo maestro Shin.

Perdi 3 punti di Forza per lo sforzo.
Per andare al corridoio sud, vai al **265**

Se vuoi comunque esplorare gli altri corridoi, puoi scegliere quello est al **267**
Oppure quello ovest, al **46**

92

Credi che non ci sia bisogno di tuffarsi per evitare questi dischi che, essendo piuttosto sottili e metallici, non costituiscono un pericolo: con la tua Spada Laser, ne colpisci due alla volta, ma con orrore scopri che riesci solo a deviare la loro traiettoria. Il terzo, più veloce del previsto, continua per la sua via e solo all'ultimo istante sposti la testa appena in tempo per non ritrovartela spiccata di netto dal collo: tuttavia la lama dentata ti colpisce di striscio e perdi 3 punti di Salute.

Sanguinante, cerchi di capire perché la tua Spada Laser ha fallito e capisci immediatamente di aver sottovalutato il pericolo. Quei dischi rotanti sono realizzati in acciaio mandaloriano! E' un materiale resistentissimo, l'unico in tutto l'universo a resistere alla Spada Laser in qualunque circostanza; neanche una sottilissima sfoglia di acciaio mandaloriano può essere tagliata dalla lama luminosa dei Jedi.

Tutto sommato, non sei ancora morto, e ciò provoca una smorfia di disappunto sulle facce degli Iridoniani che hanno creduto di poterti uccidere al primo colpo, mentre ti avvicini con l'arma sguainata per ucciderli. Li vedi alzare il braccio sinistro: anche lì hanno dischi rotanti, che usano costantemente per cercare di tagliarti la testa. Sarà una battaglia più difficile del previsto.

Tagliatori di Teste

Combattività 18 Salute 30

Se vinci, vai al **14**

93

Sulla tessera c'è inciso "ascensori riservati ala nord", ma tu provi ad usarla lo stesso e con disappunto senti un brutto rumore elettronico mentre la passi nella serratura; non solo la scheda non funziona, perché evidentemente serviva ad altro, ma si smagnetizza e diventa inutilizzabile. Elimina quest'Oggetto dal tuo equipaggiamento.

Se hai una Chiave Rossa e vuoi provare a inserirla, vai al **181**
Altrimenti vai al **225**

94

Non ti rimangono alternative; l'unico mezzo sarebbe quello di passargli sotto le gambe, e decidi di provarci, ma le sue grosse braccia ti sbarrano la via. Eviti di un pelo uno dei suoi possenti pugni, che ti avrebbe schiacciato e ucciso sul colpo, sguaini la Spada Laser e lo affronti per la seconda volta in combattimento.

Rancor

Combattività 21 Salute 28

Anche questa volta non devi ucciderlo, ma soltanto portare la sua Salute a 15 punti o meno e interrompere il combattimento subito, andando al **47**

95

Il tuo tentativo è coraggioso; tuo zio e tuo padre cercano riparo lateralmente, mentre tu assalti la squadriglia. Sono in tanti, e non sarà facile batterli tutti, ma almeno hai il sostegno di tuo padre e tuo zio che ti aiutano sparando coi loro folgoratori.

Squadra di soldati

Combattività 17 Salute 22

Se vinci, vai al **213**

96

Questi pipistrelli sono aggressivi e spinti dalla fame, perché tentano continuamente di azzannarti; sono numerosi e non ti basta abbatterne un paio con la tua vorticante Spada Laser per scoraggiarli ad attaccarti. A quanto pare, devi ammazzarli prima tutti.

Pipistrelli Kemboidiani

Combattività 15 Salute 20

Vinto questo combattimento, vai al **106**

97

Raggiungete l'atrio centrale e scopri che forse non hai avuto una saggia idea. E' come entrare in una caserma di soldati della Repubblica. Vedi centinaia e centinaia di soldati discendere dai montacarichi provenienti dal piano superiore e dirigersi con celerità verso il corridoio sud. E' a dir poco impossibile salire su uno di quei montacarichi senza essere visto.

D'altra parte, ci sono gli ascensori riservati: il personale tecnico sta salendo e scendendo in continuazione, ed è forse quello il modo migliore per salire al secondo piano senza dare troppo nell'occhio.

Se vuoi provare ad usare un ascensore riservato, vai al **15**

Se hai almeno 3 punti di Forza, e con l'Influenza Jedi vuoi convincere un soldato che siete un gruppo di prigionieri e deve scortarvi al piano superiore, vai al **48**

Se tenti di aprirti la strada verso uno dei montacarichi usati dai soldati con la forza, vai al **245**

98

La notte è completamente buia, l'unica luce disponibile è il baluginio della Spada Laser. Fai ricorso alle tue facoltà di Jedi: aguzzando la tua vista, riesci a distinguere la maggior parte dei contorni dei vari oggetti. Attorno alla piattaforma rocciosa non noti nulla, tranne le evidenti fessure nel suolo che segnano il profilo nettamente circolare di questa base. Qui non c'è nessun altro accesso.

Espandendo le tue sensazioni, noti alcune presenze viventi al di sotto di questa superficie; le localizzi a pochi metri di profondità nel suolo, quindi esistono dei cuni-

coli o dei tunnel sotterranei nei quali vivono questi esseri. Probabilmente, per costruire l'avamposto sotterraneo hanno sfruttato gallerie già esistenti. Rimane da verificare se questo sistema di gallerie, molto probabilmente collegato con la base, ha degli sbocchi con la superficie esterna.
A questo punto diventa indispensabile la tua acutissima vista: non molto lontano di qui, c'è un piccolo affioramento di rocce, collocato a circa trecento metri di distanza dalla piattaforma circolare e a cento metri circa di distanza dal luogo in cui si trovano adesso tua madre e Yané. Il tuo istinto ti guida lì; osservando con cura, scopri con tua grande meraviglia che effettivamente in quel punto c'è una stretta apertura di roccia. Spingendo oltre il tuo sguardo, vedi che dà accesso ad una sorta di corridoio scavato nella roccia che si trova circa quattro metri sotto di te; il problema è allargare il passaggio a sufficienza per passarci.

Ricorda che hai usato 4 punti di Forza per trovare questo passaggio.
Se disponi di un Esplosivo al Plastico e vuoi provare ad usarlo, vai al **42**
Se vuoi provare con un Detonatore Termico, puoi usarne uno al **212**
Se non hai o non vuoi usare questi Oggetti, devi cercare di allargare il passaggio grazie all'uso della tua fida Spada Laser al **131**

99

Corri a più non posso, e speri che i laser non ti colpiscano in pieno. Cerchi di defletterne alcuni mantenendo la Spada Laser in una sola mano, mentre continui la tua corsa, e sei abbastanza fortunato. Purtroppo un solo colpo ti passa pericolosamente vicino alla coscia, sfiorandola e aprendo una ferita bruciante.

Stringendo i denti, continui a correre e con un balzo atterri sulla passerella d'imbarco, che subito si alza mentre vieni tirato a bordo da tua sorella: hai perso 3 punti di Salute. Ti fermi a riposare, adesso, ce l'avete quasi fatta.

Vai al **58**

100

Concentri il tuo potere verso una guardia lontana, dall'altra parte dell'hangar: senti una strana energia passarti attraverso il corpo, che alimenta il tuo istinto assassino e il tuo odio. Concentri la tua ira su quel soldato, la cui figura si scaglia netta ad un centinaio circa di metri da te: lo senti contorcersi in preda al dolore, puoi avvertirne con estrema chiarezza la sofferenza mortale. Usi il potere in modo leggero, così che la stretta alla gola non sia subito mortale.
Tuo zio è stupito del tuo ricorso al Lato Oscuro, e tuo padre osserva senza capire, ma la scena ha attirato l'attenzione di tutti i soldati dell'hangar che si precipitano verso il loro compagno moribondo. E' il momento. Ti avvicini ad un mezzo di trasporto pesante e con una serie di veloci fendenti tranci i cavi di alimentazione

esterni; questo può provocare uno scompenso energetico anche molto forte… ti avvicini alla cabina di pilotaggio, e con un uso elementare di telecinesi attivi la leva d'accensione senza neanche aver bisogno di entrare nell'abitacolo. Il motore a ioni innesca una reazione pericolosa e una possente esplosione squarcia la parte posteriore del trasporto.
Ricordati che hai usato 3 punti di Forza.

Vai al **222**

101

La presenza di droidi rivela che la base è nei dintorni, e che devi proseguire con fiducia. Non vedi l'ora di uscire da questi corridoi bui; ti piacerebbe vedere una luce forte, intensa, finora al massimo hai visto qualche baluginio, raramente diverso da quello della Spada Laser.
Il tuo sentiero si divide in più parti, ora: c'è un corridoio che prosegue in maniera regolare, quasi piano, alla tua sinistra; un'altra via si apre dritta di fronte a te, e sale leggermente anziché scendere; la terza strada, infine, scende nel profondo alla tua destra, ed è il cunicolo più stretto dei tre. Quale via scegliere?

Se hai il Sesto Senso o la Percezione Jedi, vai al **23**
Se scegli la via di sinistra, vai al **193**
Se prosegui dritto, vai al **129**
Se invece vai a destra, vai al **53**

102

I tuoi sensi avvertono il pericolo con precisione solo all'ultimo istante: è qui, ora, adesso, e tu devi abbassare la testa! Esegui l'ordine, e non capisci niente di quello che segue. Avverti soltanto un'esplosione violentissima e ti ritrovi sbalzato lontano, ustionato sul volto e addirittura fumante, con una vistosa ferita: perdi ben 7 punti di Salute. Solo quando ti alzi e ti guardi intorno, capisci cosa è successo.

I due Tagliatori di Teste che hai ucciso durante il combattimento giacevano morti a terra già da prima; quello contro il quale stavi combattendo è invece ridotto ad un cumulo di frammenti carbonizzati, fumanti, come neri moncherini sparsi qua e là sul pavimento, a distanza anche di metri l'uno dall'altro. Poi posi lo sguardo su Ordna Gum, e il suo ghigno spiega tutto. Il grosso fucile che ha sempre con sé ha fatto fuoco rivolto alla tua schiena, per eliminarti con facilità siccome eri impegnato in combattimento: i colpi di quel fucile non sono normali. Quel fucile spara Cartucce Detonanti, dei proiettili che si fissano al corpo del bersaglio per poi esplodere con potenza dopo pochi attimi, un'arma veramente diabolica e micidiale escogitata per prendere di sorpresa un nemico come un Jedi, che non può deflettere quei colpi e quindi non può difendersi da un attacco simile. I tuoi riflessi potevano essere migliori, ma ti hanno almeno salvato la vita. Se avessi ritardato di un altro poco…

Vai al **202**

103

Ti giochi il tutto per tutto: lanci la Spada Laser e vedi la sciabola luminosa roteare veloce nell'aria. Cerchi di correggerne la traiettoria usando la Forza, in modo da centrare il sostegno e tranciarlo in due parti… ma avrai dominato abbastanza bene la paura del momento, o la tua arma mancherà il bersaglio e ti ritroverai a combattere ancora contro il Rancor?

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero va da 0 a 6, vai al **143**
Se va da 7 a 9, vai **all'89**

104

I tuoi sensi di Jedi ti informano che quel monile è un Medaglione Sith. E' un oggetto di malefica fattura, un piccolo artefatto votato al Male che serve ad aumentare la furia e la potenza in combattimento degli accoliti del Lato Oscuro. Sconvolto dalla sua presenza, il tuo istinto ti comanda di distruggerlo e così fai: sguaini la Spada Laser e con un preciso fendente lo tagli in due. Il medaglione si polverizza all'istante.

Abbandona il deposito e continua l'ispezione al **4**

105

La riunione si scioglie. Tuo padre e tuo zio passano la maggior parte del tempo a parlare della nuova situazione politica all'interno della Repubblica. Shin ha saputo da Denda dell'attacco dei predoni di Ballah, e sei an-

sioso di interrogarlo circa le sue percezioni di Maestro Jedi. Shin ti guarda con l'intensità dei suoi occhi pieni di saggezza.
"Lite, ho molte percezioni negative. Francamente sto pensando che il momento sia stato il meno propizio, invece che il migliore, per rivendicazioni di ordine separatista."
"Che cosa vuoi dire, maestro?"
"Voglio dire che nella Repubblica ho percepito chiaramente il Male, Lite, e con questo nuovo esercito misteriosamente comparso all'improvviso l'azione del Senato è divenuta molto più violenta e decisa. L'accentrarsi di potere nelle mani del Cancelliere sta portando ad una linea di condotta repressiva, Lite. Questo significa che i sistemi coinvolti nella congiura devono essere puniti, secondo la volontà del Senato o del Cancelliere."
"E nei sistemi da punire c'è anche Tard?"
Il lungo silenzio di tuo zio non lascia dubbi. Shin è contento che siate partiti per tempo, pensava che foste proprio voi su Tard-Ei-Tari a correre i maggiori pericoli. Fatto sta che adesso non potete più tornare a casa.

Vai al **204**

106

Il tunnel è sgombro di pipistrelli giganti; non ne vengono altri sul tuo cammino. Avanzi cautamente, guidato dai tuoi sensi Jedi per orientarti e per avvertire improvvisamente il pericolo davanti a te, e prosegui per un buon tratto, quando il passaggio in cui stai camminando comincia a scendere sempre più in basso…

Se possiedi il Sesto Senso, vai al **221**
Altrimenti vai al **125**

107

Mentre affronti i Tagliatori di Teste, tra il clamore scatenato nella platea di Ballah l'Hutt che guarda compiaciuto, senti una specie di campanello d'allarme suonare nella tua testa. Non capisci dove si trovi il pericolo, e sei del tutto concentrato sui tuoi nemici, eppure avverti con chiarezza una sensazione di pericolo…

Se hai il Sesto Senso, vai al **37**
Altrimenti vai al **102**

108

Non puoi contare molto sulla luce debole della Spada Laser: con le mani cerchi di spostare i massi uno alla volta, e ci vuole veramente molto tempo per riuscire a spostarne un numero sufficiente ad aprirti un passaggio abbastanza largo. Il lavoro lungo e massacrante ti toglie 3 punti di Salute, e quando finalmente passi dall'altra parte, sei sfinito ed esausto. Ti fermi qualche minuto a riposare, spossato, e poi riprendi il cammino.

Vai al **170**

109

Dopo aver messo in fuga i predoni di Ballah l'Hutt, vi rimettete in movimento e raggiungete l'hangar Coldlancer. Questo edificio è il vostro hangar sul pianeta:

in questo magazzino sono depositate la maggior parte delle merci che poi portate nella stazione orbitante Coldlancer. L'unico trasporto disponibile, siccome gli altri sono stati presi dai tuoi fratelli e da tua sorella, è un vecchio modello KT-800 correlliano, usato per caricare merci leggere e passeggeri.

Mentre ultimate i preparativi per lo sbarco, e tua madre e tua sorella sono impegnate altrove, fermi tuo padre per chiedergli privatamente della storia del debito con Ballah.
"Ascolta, Lite" esordisce "Ballah negli ultimi mesi ha alzato le sue pretese, e di parecchio. Se prima gli bastava una percentuale del 5% su ogni carico trasportato nel settore di Tard, ora ha raddoppiato la percentuale ed ha esteso la sua cosiddetta *protezione* su altri settori di galassia. E' una cosa assurda: non potrei mai sottostare ad un simile ricatto."
"Come mai non ne hai parlato con noi?"
"Io l'ho detto solo ad Ala e Karen: anche loro erano contrari, e seppure avessero voluto pagare io non l'avrei mai permesso. Lite, questa *protezione* è soltanto un'estorsione bella e buona! Non esistono pirati spaziali, tranne quelli pagati da Ballah in persona: pagare quella percentuale non significa assicurarsi una scorta… significa pagare gli stessi pirati che potrebbero assalirti!"
"Se li paghi, loro non ti assaltano… se non li paghi, ti potrebbero attaccare e rubare merci e navi da un momento all'altro!" capisci disgustato.
"Esatto: e cosa dovrei fare, io? Dare il 10% dei miei guadagni a quel mafioso, come se non bastassero tutte le tasse di cui ci sovraccarica la Repubblica?"

Senza aggiungere altro, ti allontani e prendi posto sul KT-800 Correlliano che avete chiamato *Ice Spear*, e rifletti sulle parole di tuo padre… la Repubblica soffoca i mercanti di tasse, ma dall'altra parte se la congiura separatista avesse avuto successo nessuno avrebbe più fermato le pretese di Ballah sul pianeta Tard.

Mentre il resto della famiglia sale a bordo, vai al **246**

110

Il droide guardiano si accascia a terra senza vita: è adesso ridotto ad un ammasso informe di metallo semifuso. Ora nessuno ti da più fastidio; rinfoderi la Spada Laser ed esamini con calma il contenuto del magazzino. Purtroppo nessuna delle armi qui contenute può esserti utile, ma in compenso trovi altri generi di oggetti. Nascosta in un angolino trovi 1 Bacta Tank, ma soprattutto esistono parecchie scatole di Munizioni per Folgoratore. Se possiedi un Folgatore Scarico, puoi prendere quest'Oggetto e poi usarlo per far diventare il tuo folgoratore un Folgoratore Carico.

Terminata l'ispezione del magazzino, puoi continuare la tua ricerca al **90**

111

Senza perdere altro tempo, vi precipitate lungo il corridoio facendo attenzione ad evitare incontri coi soldati. Mentre correte, con un leggero anticipo il tuo istinto Jedi ti avverte di un terribile impatto: uno dei sostegni principali del corridoio alpha sta crollando con tutto il

suo peso su di un punto già danneggiato della volta, colpendolo con tanta violenza da rompere lo strato trasparente del soffitto e continuare la sua caduta libera proprio verso di voi.
Uno dei frammenti più grossi e pesanti sta cadendo proprio sopra tua madre, che rimane inebetita a guardarlo.

Se hai almeno 4 punti di Forza e vuoi usare la Telecinesi per rallentare o deviare il grosso blocco di roccia, vai al **26**
In caso contrario, cerca di spingere tua madre fuori dal punto di caduta del masso prima che sia troppo tardi all'**82**

112

Scegli il percorso migliore, e trovi tutti gli appigli migliori. Con velocità e destrezza, completi il percorso di discesa senza riportare danno; sfortunatamente, i soldati si sono accorti di te ad un certo punto e aprono il fuoco. Vedendo che i loro laser sono parecchio imprecisi, decidono di avvicinarsi e hanno coperto quasi metà della distanza che vi separa quando le loro raffiche di colpi si fanno parecchio pericolose.

Se hai la Spada Laser, vai al **201**
Se invece l'hai persa in precedenza, e ora non ce l'hai più, vai al **117**

113

Non vieni visto per poco da una pattuglia di soldati che correvano verso l'hangar: ti nascondi dietro una colonna e attendi il momento favorevole per proseguire. Senti molto lontana la presenza di tuo padre, non è nel corridoio nord, lo senti: senza indugiare passi oltre ed arrivi all'atrio centrale. Mentre fuori scendono le ombre, la base Foxtrot attiva tutto il suo sistema di illuminazione: la pioggia di luce bianca e fortissima investe il territorio circostante per quasi un chilometro, illuminando a giorno l'area della base.
L'atrio centrale è guardato da una pattuglia di soldati, ti nascondi dietro una colonna e ascoltando dei brandelli di conversazione capisci che la maggior parte della guarnigione si prepara a lasciare la base, forse per dare la caccia alle forze sopravvissute dei Mercanti o qualcosa del genere. Il momento è dunque buono per agire.

Concentrandoti, senti la presenza di tuo zio Shin nel corridoio sud: è vivo e vegeto, ma sembra che sia stato catturato, perché non riesci a giustificare altrimenti la sua lunga assenza. Comunque, il fatto che si trovi in quel corridoio non significhi che anche tuo padre Denda si trovi lì.

Se possiedi la Percezione Jedi, hai almeno 3 punti di Forza e vuoi usare la tua facoltà per rintracciare tuo padre, adesso che sei in un punto centrale equidistante dai tre corridoi, vai al **91**
Altrimenti, devi scegliere un corridoio da esplorare.
Se esplori quello est, vai al **267**
Se vai ad ovest, vai al **46**
Se scegli quello sud, vai al **265**

114

"Yaohoooo!!!"

Urlate e festeggiate: ce l'avete fatta! Avete lasciato Kemboo II!

Giunti nello spazio, i vostri sensori rilevano un paio di torpediniere stellari. Le osservate attentamente, ma non notate alcuna reazione sospetta. Siete troppo veloci perché le corazzate possano darvi l'inseguimento e raggiungervi a questa distanza, a meno che non decidano di sganciare qualche squadra di caccia.

Tuo padre ti accompagna di sotto, dove nasconde alcune Bacta Tank di riserva. Puoi prenderne fino ad un massimo di 3.

Quando cercate di entrare nell'iperspazio, avete dei problemi. Sulle prime credete che siano stati i soldati della Repubblica a disattivare l'iperguida, ma guardandoti indietro scopri che uno strano caccia vi ha preso alle spalle, ed usa un'arma a raggio per impedirvi di proseguire. Tuo padre sembra aver già incontrato quello sgradito ospite nei suoi viaggi…

"E' lo *Steelgather* di Ballah l'Hutt."

"Eh?"

E' un caccia particolare, non ha armi ma il suo duplice raggio, traente e di *jamming*, vi impedisce di deviare dalla rotta attuale e contemporaneamente ostacola tutti i dispositivi dell'*Ice Spear*. Ecco apparire nel frattempo dall'iperspazio una base orbitante di piccole dimensioni: il caccia vi guida proprio lì.

Vai al **167**

115

L'assenza prolungata di tuo zio e di tuo padre ti impedisce di stare tranquillo.

"Mamma" dici "non posso più rimanere con le mani in mano. Zio Shin avrebbe dovuto metterci poco tempo a ritrovare mio padre… non posso starmene inattivo ad attendere gli eventi."

"Lite, sei sempre stato un ragazzo impulsivo. Ti sei lasciato guidare dall'istinto, e parecchie volte l'istinto ti ha guidato bene: è la Forza a guidare le tue azioni. Ma io… io ho paura, non voglio essere lasciata sola qui, potrebbero scoprire che ci troviamo qui e allora…"

"Non ti preoccupare" interviene Yané "questo luogo è *relativamente* sicuro e poi… Lite sente quello che è giusto fare. È più rischioso che rimanga qui e che ci scoprano fra qualche ora, piuttosto che se decide di scendere alla ricerca di papà e dello zio. Vedrai, Lite ha dimostrato di sapersela cavare benissimo e poi la Forza è con lui."

Sei molto grata a tua sorella per le sue parole e per la fiducia nei tuoi confronti. Adesso non puoi proprio tradirla: mentre stringi forte il manico della tua Spada Laser, prometti a tua madre che tornerai nel giro di un'ora, al massimo, ed esci dall'hangar senza farti notare.

Il corridoio alpha, più avanti, è pieno zeppo di soldati: capisci che passare per l'atrio centrale non è una buona idea, devi necessariamente scendere con uno degli ascensori d'emergenza. Prima però ti fermi a studiare i percorsi dei soldati: si dirigono verso l'hangar nord, ma nessuno entra nei depositi di merci laterali, il che significa che tua madre e tua sorella sono al sicuro. Con cir-

cospezione, raggiungi uno degli ascensori d'emergenza senza farti vedere.

Se hai una Chiave Blu, vai al **76**
Altrimenti, devi trovare un'altra via al **263**

116

L'aiuto di tuo zio può esserti estremamente utile. E poi sai bene come un Jedi si senta nudo senza la sua Spada Laser, un'arma che innumerevoli volte si rivela decisiva e in grado di salvarti la vita.
Ispezionate i piani dal 36 al 39, ma la Spada Laser non si trova in nessun magazzino delle armi. Come pensava Shin, dev'essere nell'ultimo piano, il 40°. Scopri che l'accesso a questo piano è riservato, e la passerella ascensore richiede una particolare chiave magnetica che ovviamente non avete.
"E' il piano dove alloggiano gli ufficiali, l'accesso è riservato. Ci vorrebbe una chiave che non abbiamo."
"Ma un Jedi possiede molte chiavi, che aprono tutte le porte!" esclami, sguainando la tua Spada Laser.
Tuo padre Denda decide di rimanere di sotto, mentre trovate una via per il piano superiore. A quanto pare, l'unica alternativa è utilizzare la passerella ascensore, ma forzando l'ingresso nel livello: infatti, il soffitto sopra la passerella ascensore è richiuso in una botola, che però si apre quando viene azionata la serratura magnetica. Sali sulle spalle di tuo zio e con la Spada Laser disegni il contorno di un cerchio, aprendoti con estrema facilità la via.

Se hai il Sesto Senso, vai al **38**
Altrimenti, vai al **232**

117

Rimpiangi amaramente la tua preziosissima arma: un Jedi si sente nudo senza la sua Spada Laser. I soldati non sono particolarmente precisi, ma vedendoti disarmato ti circondano senza difficoltà e tenendosi a debita distanza ti fulminano alla seconda scarica di laser.

E' così che finisce la tua vita.

118

Dietro una delle porte senti tuo padre: immediatamente, la apri e lo vedi, è lui! Lo liberi delle manette energetiche di costrizione e lo porti fuori. Lo scuoti, e lui riprende conoscenza.
"Lite… Lite… sei qui…"
"Sì papa, non ti preoccupare. E' tutto a posto, presto ce ne andremo di qui. Adesso vieni con me, dobbiamo ritrovare lo zio Shin".
Nemos ti osserva sempre più stupito, mentre ti avvicini alle altre porte e trovi anche quella dietro la quale è nascosto il tuo maestro, Shin. E' cosciente ma con gli occhi chiusi. Appoggi tuo padre Denda sulla parete, liberi tuo zio dalle manette e lo aiuti a rimettersi in piedi. A quanto pare, si era svegliato poco prima, all'incirca quando sei arrivato nel 34° piano.
"Maestro!"
"Lite… sei stato davvero bravo… veramente bravo…"

“Maestro, calmati e non parlare troppo. Non ti sforzare.”
Aspetti, e gli chiedi di raccontarti cosa è successo, ma riesce a dirti solo che sono stati torturati dai soldati della Repubblica. Sono troppo deboli, sfiniti, devi trovare un modo per guarirli.
“Al trentacinquesimo piano” ti dice Shin “c’è una struttura medica funzionale: ne ho sentito parlare, mentre venivamo trascinati dall’ufficiale che comanda questa guarnigione. E’ una *medical machine*. Portaci lì, Lite.”

Accogli l’idea e sorreggendoli ti dirigi verso l’ascensore, ma Nemos Hatt non è d’accordo.
“Ehi, Lite, c’è qualche altro membro dell’allegra famigliola da trovare? Non so che idee tu abbia, ma io voglio uscire di qui il prima possibile. Abbiamo perso anche altro tempo: non posso fare da scorta ad un’intera banda di persone bisognose di protezione.”
“Cosa intendi dire? Che vuoi andartene per la tua via?” gli chiedi.
“Certo, potevo aiutarti a fuggire, ma mi chiedi troppo. Verrete scoperti e catturati: non ho intenzione di seguirti. Sai, mi dispiace per voi, ma io ci tengo alla mia libertà. Addio, Lite.”
Fai per ribattere, ma Nemos ha concluso il suo discorso. Osservi il freddo guerriero mentre sale su un ascensore e scende in profondità, nelle viscere dell’Avamposto Theta.

Sali coi tuoi sull’ascensore e vai al **257**

119

Dovrebbe essere facile: i soldati diventano talmente assorti nel discorso da non fare nemmeno caso alle parole che si stanno scambiando. Anche il conducente del carro, l'unico rivolto verso sud e che potrebbe vederti, si lancia nella discussione inebetito e puoi sgattaiolare silenzioso e rapido a poca distanza da loro senza che nemmeno si voltino nella tua direzione.

Perdi 3 punti di Forza e vai al **36**

120

Credi che tre innocui dischi rotanti non possano costituire un problema, in quanto con la tua lama li potresti tagliare tranquillamente in un unico fendente, quando i tuoi sensi ti avvisano di un pericolo: i dischi sono in acciaio mandaloriano! E' un materiale resistentissimo, l'unico in tutto l'universo a resistere alla Spada Laser in qualunque circostanza; neanche una sottilissima sfoglia di acciaio mandaloriano può essere tagliata dalla lama luminosa dei Jedi.

E' chiaro che puoi soltanto evitare i dischi, ed avvisato per tempo dal tuo sesto senso e dai tuoi riflessi, ci riesci facilmente tuffandoti a terra e rialzandoti subito dopo. Scorgi una smorfia di disappunto sulle facce degli Iridoniani, mentre ti avvicini con l'arma sguainata per ucciderli. Li vedi alzare il braccio sinistro: anche lì hanno dischi rotanti, che usano costantemente per cercare di tagliarti la testa. Sarà una battaglia più difficile del previsto.

Tagliatori di Teste

Combattività 18 Salute 30

Se dopo 4 scontri il combattimento non è ancora concluso, vai al **107**
Se li uccidi entro il quarto scontro, vai al **3**

121

Senza i tuoi riflessi il caccia ti avrebbe fulminato coi suoi laser. Dopo aver scansato la prima raffica, lanci il rampino della corda e questo si fissa all'ala destra dell'aereo. Il pilota se ne accorge, e dopo essersi alzato ad alta quota per tentare di farti cadere, ricorre a manovre brusche, sterzate, si capovolge, addirittura vola radente al suolo per farti strisciare dolorosamente con la schiena sulla superficie rocciosa di Kemboo II.
Perdi 5 punti di Salute prima di riuscire a metterti in piedi sull'ala: entri nella cabina e uccidi il pilota, poi ti lanci all'inseguimento dell'ultimo caccia rimasto e lo abbatti da dietro con un paio di missili.

Completata l'opera, torni a prendere tua madre e tua sorella e prosegui il tuo viaggio in direzione sud. Vai all'**11**

122

Ti tuffi a terra scegliendo con cura il tempismo, e grazie alla tua agilità e ai tuoi riflessi eviti le lame roteanti che si conficcano al suolo dietro di te; pensavi che fossero abbastanza innocue, tutto sommato, quando i tuoi

sensi ti avvisano di un pericolo di cui ignoravi l'esistenza. Quei dischi sono realizzati in acciaio mandaloriano! E' un materiale resistentissimo, l'unico in tutto l'universo a resistere alla Spada Laser in qualunque circostanza; neanche una sottilissima sfoglia di acciaio mandaloriano può essere tagliata dalla lama luminosa dei Jedi.

Ringrazi il tuo innato buon senso se la tua testa è ancora al suo posto sopra il collo. Scorgi una smorfia di disappunto sulle facce degli Iridoniani, mentre ti avvicini con l'arma sguainata per ucciderli. Li vedi alzare il braccio sinistro: anche lì hanno dischi rotanti, che usano costantemente per cercare di tagliarti la testa. Sarà una battaglia più difficile del previsto.

Tagliatori di Teste

Combattività 18 Salute 30

Se vinci, vai al **14**

123

"Di quanto era vecchio quel messaggio?" chiedi a tuo padre.
"Oh, risale soltanto ad un paio di giorni fa. A quanto pare ha avuto dei problemi a trasmettere: ci starà aspettando a Kemboo II" – ti risponde – "Dobbiamo raggiungerlo, prima che i soldati della Repubblica sbarchino a Tard."
Non c'è da recriminare sulla decisione: dovete prepararvi a partire, abitate nella capitale e le truppe della

Repubblica vi troverebbero con grande facilità. Mentre tua madre va al mercato a ritirare alcuni carichi, appronti 3 trasporti leggeri per portare con voi lo stretto indispensabile. Nel giro di un'ora, tua madre torna, il carico è sistemato e partite alla volta dell'hangar Coldlancer, a pochi chilometri fuori dalla città. Dovrete abbandonare la maggior parte delle vostre merci, purtroppo.
I tuoi genitori saltano sul primo trasporto, Yané guida il secondo e tu chiudi la fila con il terzo. Prima di partire, dai un'occhiata a casa Coldlancer e ti chiedi quando potrai rivederla: per generazioni è stata la casa della tua famiglia. E' un vero peccato doverla lasciare a tempo indeterminato: potreste tornarvi fra pochi giorni, o fra qualche anno, o nel peggiore dei casi non rivederla mai più.
"Papà, tutto a posto?" chiedi per ingannare il tempo, accendendo le comunicazioni radio a corto raggio.
"Certo, figliolo: non ti preoccupare, dopo questa vacanza su Kemboo II torneremo a casa Coldlancer, ne sono sicuro."
"A proposito, pa', dove pensi che si diriga quello sprinter che ha lasciato la città dal cancello sud-ovest così di gran carriera?" chiede all'improvviso Yané. In effetti è vero: ti accorgi che dietro di voi sta arrivando ad alta velocità uno sprinter.

Se possiedi il Sesto Senso oppure la Percezione Jedi vai al **63**
Altrimenti vai al **192**

124

Finalmente arrivi all'hangar alpha. La battaglia sopra le vostre teste non è ancora finita, e speri che i Mercanti trattengano la guarnigione repubblicana il più a lungo possibile. L'hangar è aperto – con tua grande soddisfazione – e i piccoli depositi laterali sono deserti. Dopo aver dato un'occhiata in giro, decidi che il luogo più sicuro dove attendere l'arrivo del tuo zio e maestro è proprio questo e fai disporre tua madre e tua sorella in un angolino.

L'attesa si fa lunga ed esasperante, è difficile anche per un Maestro Jedi infiltrarsi in una zona che pullula di soldati. Passa più di un'ora e la battaglia finisce, non hai dubbi su chi abbia vinto. Non riesci più a nascondere la tua preoccupazione, e l'ansia di tua madre sta rasentando il parossismo. Tuo padre si trovava nel piano inferiore e potrebbe essere stato coinvolto nella battaglia. Cominci a domandarti cosa ne è stato di tuo zio Shin.

Se possiedi almeno 3 punti di Forza e vuoi usare la tua facoltà di Percezione Jedi per rintracciarlo, vai al **252**
Altrimenti vai al **115**

125

I tuoi sensi ti avvertono in ritardo di un pericolo imminente, istantaneo, qui, ora!!! Fai per gettarti sul fianco, ma una possente artigliata ti colpisce di striscio: perdi 3 punti di Salute. Quando rialzi la testa scopri di avere davanti ai tuoi occhi il peggior ospite che poteva capitarti: un Rancor! Questa razza di rettili pericolosissima

è diffusa anche nel sistema di Kemboo, da quel che puoi vedere coi tuoi occhi. Il Rancor è gigantesco, alto quanto l'intero cunicolo, infuriato e deciso ad ucciderti.

Rancor

Combattività 21 Salute 45

Non devi ucciderlo per terminare il combattimento; non appena la sua Salute arriva a 15 punti o meno, interrompi subito la lotta e vai al **199**

126

La tua agilità ti ha salvato: ti lanci a terra, lontano, e il colpo vola sopra la sua testa per andarsi a fissare sul fianco del tuo trasporto. Un paio di attimi dopo, una violenta esplosione squarcia la superficie del mezzo con grande potenza: se tu avessi ritardato solo di un altro istante, a quest'ora saresti morto.

Il cacciatore di taglie è visibilmente deluso per averti mancato, e vedendoti ancora in piedi lancia un ultimo gesto di sfida e si allontana a gran velocità sullo sprinter, assieme ai tirapiedi sopravvissuti.
"Ci rivedremo presto, Coldlancer!" urla, mentre la sagoma del suo trasporto si allontana.

Vai al **109**

127

Purtroppo non hai altra scelta: sarebbe un'inutile follia cercare di aprirsi la strada in mezzo a quest'armata di soldati. Non ti rimane altro da fare che serrare i pugni mentre osservi il trasporto contenente tuo padre e tuo zio allontanarsi in volo: sei arrivato troppo tardi… ma forse la buona sorte è ancora con te. I mezzi di trasporto non volano per uscire dalla gravità del pianeta e raggiungere le torpediniere stellari dirette a Coruscant; sono dirette verso un'altra locazione del satellite… non riesci a capire cosa possa significare questo, dove staranno andando se tutte le altre stazioni di Kemboo II sono disabitate e inutilizzate? E come fanno a conoscerle?

Rimani stupito dalla situazione, e cerchi di carpire alcuni frammenti di discorso tra alcuni soldati, sembra che si stiano dirigendo verso un'altra base sul pianeta, il che significa che hai ancora qualche speranza di salvarli: memorizzi la loro direzione di volo, in linea retta verso sud, e decidi che devi seguirli in qualche modo.

Attendi quasi un'ora nascosto, il tempo che il grosso della base si svuoti dei suoi soldati, tutti diretti verso sud. Con solamente duecento o trecento soldati rimasti nell'intera stazione, puoi muoverti con estrema facilità. Tornato al piano superiore, nel magazzino dove tua madre e tua sorella ti attendevano con ansia, spieghi velocemente la situazione. Sono d'accordo con te, dovete agire alla svelta, penetrare nell'hangar alpha e prendere l'*Ice Spear* per raggiungere l'altro avamposto sul pianeta. Il corridoio è deserto: uscite senza problemi e vi trovate davanti al portone immenso e corazzato in permacite dell'hangar alpha. L'accesso è regolato da una ser-

ratura, e non c'è modo di sfondarlo o aprirsi un varco abbastanza grande con la Spada Laser.

Se hai una Chiave Blu e vuoi provare a inserirla, vai al **93**
Se hai una Chiave Rossa e vuoi provare a inserirla, vai al **181**
Altrimenti vai al **225**

128

Hai sterminato la banda di Mynock. Vedi altri loro simili osservare da lontano il combattimento, probabilmente hanno capito che non sei una preda per loro e se ne vanno. Adesso ti aspetta un difficile lavoro: devi trovare una via d'accesso alla base sotterranea. Da che parte vuoi cominciare a cercare?

Se vuoi cercare in direzione del cumulo roccioso nel quale si nascondono tua madre e tua sorella, vai al **242**
Se vuoi cercare nella direzione opposta, vai al **59**
Se vuoi pattugliare ancora più attentamente la superficie vicina alla piattaforma circolare, vai al **250**

129

Il tunnel principale è alto e largo, e ti fa venire in mente gli ampi spazi nei quali ti sei confrontato con il Rancor in precedenza: in effetti, sarebbe un buon luogo per essere attaccati… continui a camminare e trovi la luce fosforescente dei batteri Pakta davanti a te. Una piccola colonia di questi microrganismi ha attecchito su una parete, brillando di luce giallognola intensa. Sai che sono

commestibili e molto nutrienti, e trovi fino a 2 Razioni di Pakta su questa parete. Puoi utilizzarle in qualunque momento, tranne durante un combattimento, o sfruttarle come Pasto quando ti viene chiesto di mangiarne uno. Quando le usi, comunque, in ogni circostanza, recuperi 3 punti di Salute.

Sei intento ad esaminare e raccogliere le Razioni di Pakta, puoi prenderne quante ne vuoi, quando il tristemente familiare ruggito del Rancor riecheggia nuovamente per il corridoio: riesci a scorgerlo mentre corre verso di te, e con i pugni batte ferocemente le pareti del tunnel.

Vai al **162**

130

Scrivi la cifra sperando di avere indovinato, e vedi la serratura sbloccarsi.
Congratulazioni, Lite Coldlancer! Hai scelto il numero giusto!
I quattro numeri erano infatti potenze del numero 7: infatti 2401 è uguale a 7^4; 343 è uguale a 7^3; 49 è uguale a 7^2; il numero rimanente non poteva che essere 7^1, ossia lo stesso 7 dal momento che un numero elevato ad esponente 1 è uguale a sé stesso.

Vai al **178** e torna sull'*Ice Spear*.

131

La Spada Laser è un'arma formidabile, ma non per questo capace di distruggere qualsiasi cosa; allargare l'apertura a colpi di Spada Laser, battendola con numerosi fendenti e ottenendo scarsi risultati è un processo logorante, e soltanto dopo circa mezz'ora di sforzi continuati e sfiancanti riesci a rendere l'apertura abbastanza grande da poterci passare.

Perdi 3 punti di Salute per lo sforzo fisico estenuante e vai al **74**

132

Distrutto il droide, potete perquisire la stanza. La rivoltate da capo a piedi ma non trovate l'arma di tuo zio: evidentemente il Comandante Krivo la reputava un trofeo personale e l'ha tenuta con sé, senza lasciarla in nessuna stanza della fortezza.
L'esame della stanza non si è rivelato infruttuoso, infatti c'è un altro oggetto che potrebbe essere utile. Si chiama Chiave Theta, ed è una scheda magnetica capace di attivare qualsiasi serratura di questa fortezza: puoi tenere con te quest'oggetto.

Conclusa l'ispezione, tu e tuo zio scendete al piano di sotto dove tuo padre vi sta aspettando.

Vai al **216**

133

Uccidi anche l'ultimo dei predoni con un taglio netto: il suo corpo tagliato in due giace sul suolo, assieme al mucchio di cadaveri che ti sei lasciato dietro. Senti il rumore della Spada Laser che viene rinfoderata, mentre un paio di superstiti aiutano il cacciatore di taglie Trandoshano, ferito e steso a terra, a rialzarsi di gran fretta. Il rettile, però, non sembra volersi arrendere, e prende in mano dal bagagliaio dello sprinter un fucile ancora più grosso del precedente che punta verso di te, pronto a fare fuoco.

Se hai il Sesto Senso vai al **206**
Altrimenti, vai al **75**

134

Immergi la lama della Spada Laser nel pavimento della piattaforma, e facendola ruotare lentamente lavori in maniera da arroventare il metallo: una zona dal diametro di mezzo metro diventa così calda da cominciare a liquefarsi e squagliarsi. Continuando a girare e rigirare la Spada Laser, fai muovere il pezzo di metallo al punto da consumarlo ai bordi e farlo staccare: lo senti precipitare nel pozzo sottostante, che appare essere parecchio profondo perché non senti il rumore del metallo che tocca il fondo. Tenti di illuminarlo con la Spada Laser, anche calandola lentamente grazie alla Forza, tenendola sospesa a mezz'aria. Questa scende per qualche metro, ma non tocca il fondo. Quanto potrà essere profonda questa via d'ingresso? Sarà talmente profonda da risultare impraticabile?

Se hai una Fune, puoi usarla per calarti nel fosso (ed eventualmente risalire) al **211**
Se hai almeno 2 punti di Forza e la Telecinesi, e vuoi calare la Spada Laser più in basso possibile senza perderla per appurare la profondità del fosso, vai al **31**
Se vuoi buttarti in quest'apertura, sperando che non sia troppo profonda, vai al **240**
Se non ti fidi, puoi continuare ad esplorare nei paraggi in cerca di un'altra via al **250**

135

Questo cumulo di cadaveri potrebbe rivelare a molti la tua presenza: sei fortunato che questo tratto di corridoio sia uno dei passaggi secondari che conducono ai depositi laterali dell'hangar, e non il corridoio sud vero e proprio, trafficato continuamente da soldati e guerrieri. Decidi di stipare tutti i cadaveri all'interno del carro e di lasciarlo in un angolo. Quella pila di corpi sanguinanti lancerebbe a chiare lettere il messaggio "Lite Coldlancer è stato qui: suonate l'allarme" a chiunque la vedesse.

Lasci il magazzino secondario e, guidato dal sentore della presenza di tuo padre e tuo zio, continui a percorrere il corridoio: vai al **36**

136

Scrivi il numero, sperando che la serratura si sblocchi, ma le tue aspettative vengono presto deluse. La cifra che hai inserito è sbagliata, e dall'apparecchio esce una

scarica elettrica che ti colpisce togliendoti 4 punti di Salute.

Devi provare un altro numero: non hai capito la regola matematica secondo la quale sono scritti i 4 numeri. Non può essere giusta la cifra che hai scelto.

Torna al **78** e scegli un'altra cifra.

137

Gli ultimi soldati della base se ne stavano andando, e li vedi proprio pochi chilometri davanti a te, quando una delle sei-sette squadriglie di caccia che li scortava si dirige verso di voi. Vi hanno individuati.
"Maledizione!" imprechi mentre aprono il fuoco. Sfruttando l'agilità di questo caccia tardoniano modificato eviti la prima raffica di colpi ed effettui manovre evasive, mentre cerchi di resistere.
"E adesso?" ti dice tua madre. "Se pure sconfiggi questa squadra, ne arriveranno altre per abbatterti, Lite!"
"Hai ragione" annuisci, ed in effetti capisci che arriverebbero addirittura più caccia se fai fuori questi primi quattro della squadriglia. A meno che… tu non venga *sconfitto*.
Fai in modo che lo *Speed Lancerer* venga distrutto, abbassando gli scudi deflettori, proprio mentre sorvoli un affioramento roccioso: il sistema di auto-eiezione lancia in aria la vostra cabina di pilotaggio. Peccato che questo sistema sia progettato per eiettare capsule con passeggeri nello spazio anziché sulla terra: non c'è un paracadute, e il violento urto ti fa perdere 6 punti di Salute.

Siete ancora vivi: due dei caccia della squadriglia volano in circolo sul gruppo di rocce, mentre gli altri due caccia sono atterrati. I due equipaggi dei velivoli stanno esplorando il terreno, cercando vostre tracce, abbandonando i loro mezzi.

Se vuoi salire su uno dei caccia lasciati incustoditi, ed abbattere il resto della squadriglia per proseguire indisturbato il tuo viaggio, vai all'**86**
Se invece vuoi eliminare le pattuglie di uomini e costringere anche gli altri caccia a scendere a terra per catturarti, vai al **168**

138

Adesso questa tessera magnetica può esserti utile: è una chiave che apre tutte le serrature! L'ascensore si sblocca e salite, quando ti accorgi che l'unica direzione che prende l'ascensore è verso il basso.
"Che piano hai scelto, Lite?"
"Nessuno… si sta muovendo da solo, questo coso… io l'ho soltanto azionato, non ho scelto il piano…"
Con crescente preoccupazione, vedi scorrere tutti i piani davanti ai tuoi occhi fino a quando non raggiunge… il piano più in basso di tutti, il primo, dal quale sei partito.
Scendete, e scoprite di essere circondati da una colonna numerosissima di soldati, che spara ai comandi dell'ascensore per disattivarlo del tutto. Con sgomento, venite urtati e spintonati: alzate le mani, lasciando cadere i folgoratori. Venite disarmati, ma nessuno nota la Spada Laser il cui manico pende dal tuo fianco… il che può rivelarsi un grandissimo vantaggio.

Se hai un Folgoratore nel tuo equipaggiamento, Carico o Scarico, devi eliminarlo.

I soldati non esitano a ricorrere a spinte, calci, e altre gentilezze del genere: perdi 2 punti di Salute mentre vieni spintonato lungo i corridoi del primo piano dell'Avamposto Theta. I soldati che vi scortano aumentano a mano a mano che avanzate, lasciandoti in pratica nessuna speranza di salvezza se tentassi di ribellarti. Con le mani sul capo, venite sbattuti a terra, e quando alzi lo sguardo ti viene forzatamente tolto l'elmo. I vostri tre volti sono la controprova che non siete soldati della Repubblica: con sgomento posi lo sguardo sull'uomo che è davanti a te.

Vai al **56**

139

Non sei abbastanza veloce: i soldati ti sbarrano la via. Prima che sopraggiungano rinforzi, devi sconfiggerli se vuoi continuare a fuggire.

Squadra di soldati

Combattività 16 Salute 21

Se vinci vai al **187**

140

Concentri tutta la potenza di cui sei capace: vedi i fulmini azzurri baluginanti accumularsi con veemenza contro il puntello, logorandolo, ma proprio quando sei sul punto di romperlo, il Rancor ti attacca, distraendoti per evitare le sue artigliate.
La pressione delle rocce completa però l'opera. Il Rancor si accorge del pericolo e cerca di saltare in avanti, distendendosi lungo orizzontale, ma viene comunque travolto dalla gran parte dei massi; vedendo il rettile parzialmente sommerso dalle rocce, e che si sforza per liberarsi, capisci che questo è il momento migliore per attaccarlo.

Ricorda che hai usato 4 punti di Forza per impiegare la Fulminazione Sith.

Rancor (parzialmente sommerso da rocce)

Combattività 17 Salute 18

Se vinci, vai al **2**

141

Ti concentri intensamente: cerchi di non pensare a nulla e di sentire ciò che la Forza ti mostra riguardo a tua sorella Karen, ma è una ricerca lunga e difficile. Sei soltanto un semplice Iniziato, e non puoi vedere molto in là col tuo occhio percepente. Piuttosto, avverti un'ombra nei pensieri del tuo maestro; sei sicuro di a-

ver percepito qualche dubbio o qualche pensiero negativo, ma più di questo non sapresti dire al riguardo.

Continua al **105**

142

Usi tutta la tua velocità per correre verso il caccia parcheggiato non lontano dal vostro KT-800 correlliano; quando sei a circa una quindicina di metri di distanza, ti esibisci in uno dei salti più potenti che tu abbia mai spiccato. I soldati di Ballah ti guardano a bocca aperta, meravigliati ancora una volta dalle tue facoltà, mentre atterri sullo *Steelgather* e con un secco colpo di Spada Laser distruggi il quadro comandi. L'azione traente e di disturbo del raggio termina subito, e tuo padre non perde un attimo per fare fuoco dalla sua torretta laser contro le orde di nemici che si avvicinano.

Scendi dallo *Steelgather* e coperto dal fuoco dell'*Ice Spear* ti produci in un ultimo, estenuante scatto: ti getti sulla passerella d'imbarco del mezzo, mentre tua sorella ti tende la mano e ti issa a bordo. I laser fischiano pericolosamente attorno a te, ma adesso sei all'interno.

Ti fermi a riposare: hai usato 3 punti di Forza. Sei stanchissimo, ma ce l'avete quasi fatta.

Vai al **58**

143

Il tuo lancio non è stato sufficientemente preciso: la lama della Spada Laser passa pericolosamente vicino al puntello, e lo colpisce anche di striscio, ma non lo taglia in due. Recuperi il manico grazie ad un uso elementare di telecinesi e osservi il Rancor avvicinarsi. Il puntello, danneggiato dalla tua arma, si è indebolito e cede all'enorme pressione del soffitto proprio mentre l'enorme rettile lo oltrepassa: la pioggia di massi e detriti lo colpisce solo sulla schiena, e il mostro sta già per rialzarsi quando decidi di sfruttare il momento e attaccarlo.

Rancor (ferito lievemente)

Combattività 20 Salute 19

Se lo uccidi, vai al **2**

144

Credi che tre innocui dischi rotanti non possano costituire un problema, in quanto con la tua lama li potresti tagliare tranquillamente in un unico fendente, quando i tuoi sensi ti avvisano di un pericolo: i dischi sono in acciaio mandaloriano! E' un materiale resistentissimo, l'unico in tutto l'universo a resistere alla Spada Laser in qualunque circostanza; neanche una sottilissima sfoglia di acciaio mandaloriano può essere tagliata dalla lama luminosa dei Jedi.

E' chiaro che puoi soltanto evitare i dischi, ed avvisato per tempo dal tuo sesto senso e dai tuoi riflessi, ci riesci

facilmente tuffandoti a terra e rialzandoti subito dopo. Scorgi una smorfia di disappunto sulle facce degli Iridoniani, mentre ti avvicini con l'arma sguainata per ucciderli. Li vedi alzare il braccio sinistro: anche lì hanno dischi rotanti, che usano costantemente per cercare di tagliarti la testa. Sarà una battaglia più difficile del previsto.

Tagliatori di Teste

Combattività 18 Salute 30

Se vinci, vai al **14**

145

Entri con circospezione: la tua prima impressione viene confermata, la stanza è un'infermeria destinata ad alcuni infortunati in gravi condizioni durante il precedente scontro con i droidi della Federazione. I droidi infermieri sono occupati nel loro lavoro e non ti badano minimamente, e i soldati stesi sui lettini sono in fin di vita e privi dei sensi: puoi aggirarti indisturbato ed esaminare l'ambiente con calma.

Dopo un'attenta ispezione, trovi i seguenti oggetti che potrebbero esserti utili:

3 Bacta Tank (guariscono 4 punti di Salute, puoi usarle in qualunque momento tranne durante un combattimento)

2 Erbe Waynee (erba con proprietà curative, efficace contro molti veleni)

1 Erba Grasken (erba curativa dalle proprietà sconosciute)

Quando hai finito l'ispezione, decidi gli Oggetti che vuoi tenere con te e vai al **195**

146

Hai terminato l'intera pattuglia che sorveglia il piano numero 31. Esplori i loro corpi velocemente, e trovi una decina circa di Folgoratori Scarichi – se vuoi prenderne uno, segnalo come Folgoratore Scarico sull'equipaggiamento – e 1 Bacta Tank. Riguardo al Folgoratore Scarico, in futuro potresti trovare delle Munizioni per Folgoratore e usare per caricarli, e farlo diventare così un Folgoratore Carico.

Continui l'esplorazione, senza trovare nessuna traccia dei tuoi parenti, e sali al piano seguente, andando al **172**

147

Se anche il tuo maestro fosse armato, potreste avere facile gioco. In questo momento, però, sei l'unico ad avere una Spada Laser, e decidi di sbrigartela da solo.
Con un rapido scatto, ti porti sulla passerella ascensore: i soldati non hanno neppure il tempo di prendere la mira che, in meno di un secondo, sei già saltato attraverso la botola, atterrando a piedi uniti dietro uno di loro. Lo falci immediatamente con la tua lama luminosa; gli altri si girano stupiti, ma tu gli sei già addosso a corta distanza.

Squadriglia di sentinelle

Combattività 16 Salute 25

Ricordati che hai usato 3 punti di Forza.

Se vinci, vai al **27**

148

Stai scendendo con abilità, e mancano meno di 8 metri a raggiungere il fondo della cavità sotterranea, quando metti un piede in fallo e sei sul punto di cadere; mentre ti mantieni a stento con una sola mano sull'unico appiglio solido che sei riuscito a trovare, i soldati si accorgono finalmente di te e decidono di venirti incontro e sparare al tuo indirizzo.
I laser sono imprecisi, e piovono pericolosamente attorno a te; uno dei colpi sfiora la tua mano e, bruciata dal dolore, lasci la presa e cadi rovinosamente. Cerchi di attutire l'impatto rotolando sul fianco al momento della caduta, ma perdi comunque 4 punti di Salute.
Senza neanche il tempo di inveire contro la malasorte, vedi i soldati avvicinarsi pericolosamente: hanno coperto quasi metà della distanza fra la base e la parete verticale di pietra, e il loro fuoco diventa a mano a mano più preciso.

Se hai la Spada Laser, vai al **201**
Se l'hai persa e adesso non ce l'hai più, vai al **117**

149

E' Ordna Gum il tuo avversario. Lo squadri attentamente, per vedere come è armato: nelle mani di rettile brandisce un grosso e tagliente coltello, ma non ti spaventa il combattimento a corpo a corpo, nonostante la sua presunta abilità. E' il grosso fucile che porta in spalla a preoccuparti, sai bene che i cacciatori di taglie usano armi non convenzionali contro i loro nemici e specialmente contro i Jedi.

Se hai 3 punti di Forza e lo Strangolamento Sith, e vuoi usarlo per uccidere Ordna Gum, vai al **173**
Se hai 3 punti di Forza e la Fulminazione Sith, e vuoi attaccare in questo modo Ordna Gum, vai al **163**
Nel caso tu non voglia o non possa usare alcuno dei poteri oscuri sopra elencati, allora attaccalo al **60**

150

Fissi il rampino al pavimento della galleria, ti cali lentamente lungo la ripida parete rocciosa e per un buon tratto la squadriglia di sentinelle non nota nemmeno la tua presenza, probabilmente perché non se l'aspetta. Uno di loro si accorge di te solamente quando sei arrivato quasi fino in fondo; ti mancano pochi metri, ma a questo punto puoi atterrare senza problemi, è un salto che puoi affrontare. Questa parte della caverna non è controllata da telecamere, per fortuna.
I soldati credono di poterti eliminare con facilità, ma i loro laser da lontano non possono centrarti: allora si avvicinano giungendo quasi a metà della distanza che vi separa, dopodiché lasciano partire una raffica di colpi.

Se hai la Spada Laser, vai al **201**
Se l'hai persa e non ce l'hai più, vai al **117**

151

Quando entri nella stanza numero 149 del corridoio alpha, trovi tutti i membri della tua famiglia radunati attorno al tavolino: a capotavola il tuo zio e maestro Shin, dall'altro capo tuo padre Denda, sedute lungo i fianchi tua madre Flynn e tua sorella Yané.
"Hai contattato gli altri?" chiede tuo padre a Shin.
"Sì, Denda: ho inciso la registrazione appena ho saputo della notizia, ma mi trovavo in una zona dove era difficile trasmettere il segnale. Appena uscito dalla regione, il mio messaggio ha raggiunto Ala, Wibo e Speedh che mi hanno richiamato dicendomi che appena avrebbero terminato il loro incarico si sarebbero immediatamente precipitati a Kemboo II."
"E riguardo a Karen?" domanda tua madre.
"Karen purtroppo è irraggiungibile. Fino a poco fa, ho provato a contattarla ma senza successo, le comunicazioni con Nemoidia sono ostacolate o comunque disturbate, dovremmo essere più vicini… forse dovremmo recarci lì, io e Denda, per avvisarla."
Tua madre è molto preoccupata: in effetti, percepisci che riguardo a tua sorella Karen nemmeno Shin è tranquillo. Cerchi di concentrarti e di sentire qualcosa, espandendo le tue percezioni.

Se possiedi la Percezione Jedi, vai al **141**
Altrimenti, continua al **105**

Non vedi il tuo nemico, ma almeno sai che c'è. Sempre meglio di niente. Questo ti permette di comprendere le risate convulse di Ballah, che gode a vederti concentrato e tesissimo. Ti lasci guidare totalmente dal tuo istinto, ed espandendo le tue sensazioni attendi l'attacco del nemico.

Lo senti attaccare, capisci la direzione dalla quale proviene solo un istante prima che sia su di te; ti scansi lateralmente, ma ha comunque fatto in tempo a colpirti con un'arma acuminata, che ti provoca un taglio sulla spalla e ti fa perdere 3 punti di Salute. Ti rimetti in guardia, e stando costantemente all'erta cerchi di percepire il suo secondo assalto: questa volta sei tu ad avere i migliori riflessi, e tuffandoti sulla schiena rotoli a terra tenendo ben alta la tua Spada Laser, nella speranza di riuscire a colpirlo o almeno a ferirlo, e così è: vedi un fiotto di sangue schizzare dal nulla, mentre pochi metri più avanti il tuo nemico si materializza sotto i tuoi occhi, finalmente visibile. E' avvolto da una tuta aderentissima, di un colore grigio argentato che si riempie di mille sfumature bianche e luminose non appena si muove, sembra un ninja. E' proprio il tessuto della tuta che lo rendeva invisibile, con una speciale funzione *stealth* che ingannava gli occhi, ma non il tuo istinto di Jedi: la Forza ti ha consentito di ferire questo nemico, che adesso è visibile davanti a te.

"Neopardis! Taitaa Roo-hm!" urla Ballah, mentre il guerriero estrae uno shuriken a tre punte e ti attacca a corpo a corpo.

Neopardis

Combattività 19 Salute 30

Se vinci, vai al **198**

153

Gli spieghi che non hai un Folgoratore, e lui ribatte seccato.

"Ma come? E per quale motivo giri disarmato, amico? Non sai badare a te stesso? Hai trovato un'armatura da soldato della Repubblica e non ti sei procurato il fucile?"

Sai badare a te stesso molto meglio di quanto lui immagini, ma non vuoi sprecare fiato. Nemos chiude il discorso e ti dice di aspettarlo lì. Lo lasci fare, e dopo poco lo vedi tornare con un Folgoratore fra le mani.

"Come te lo sei procurato?" domandi

"Oh, robetta da niente. Ho steso un soldato e ho preso la sua arma."

"L'hai tramortito? L'hai ucciso?"

Un ghigno si allarga sul suo volto.

"Il suo corpo è adesso al posto mio, nella stessa cella di detenzione."

Tralasci il discorso: adesso puoi segnare sul tuo equipaggiamento un Folgoratore Carico. Devi trovargli un posto, eventualmente liberandoti di qualche altro oggetto se hai già raggiunto il numero limite di oggetti che puoi portare con te – eccezion fatta per la tua Spada Laser, naturalmente.

Vai al **249**

154

Ti senti al sicuro solo dopo esserti infilato in un tunnel stretto e troppo piccolo per il Rancor. Continui a camminare, e sei immerso nei tuoi pensieri, ma i pericoli non sono finiti. Vieni distratto da un rumore artificiale: non è il ruggito del Rancor, ma il ronzio meccanico di un droide che si muove. Nel silenzio assoluto, il sottile rumorino echeggia fino alle tue orecchie; cerchi di aguzzare la vista per vederlo, dato che il corridoio prosegue per metri e metri davanti a te, ma non lo vedi.

Se vuoi usare la Percezione Jedi per vedere al buio, e hai almeno 3 punti di Forza, vai al **77**
Se vuoi farne a meno, o non puoi usarla, vai al **64**

155

Scrivi il numero, sperando che la serratura si sblocchi, ma le tue aspettative vengono presto deluse. La cifra che hai inserito è sbagliata, e dall'apparecchio esce una scarica elettrica che ti colpisce togliendoti 4 punti di Salute.

Devi provare un altro numero: non hai capito la regola matematica secondo la quale sono scritti i 4 numeri. Non può essere giusta la cifra che hai scelto.

Torna al **78** e scegli un'altra cifra.

156

Quest'uomo ti è inutile, inoltre è scomodo perché potrebbe correre a dare l'allarme o avvisare qualcuno, e tu non vuoi questo. Ucciderlo a sangue freddo davanti agli occhi di tua madre e di tua sorella non è, effettivamente, *indispensabile*, ma è un modo comodo per sbarazzarti di lui. Con un colpo netto, gli stacchi la testa con la tua Spada Laser e subito rinfoderi l'arma, nascondendo il suo cadavere in una delle stanze vicine.

Tua madre e tua sorella sono inorridite dalla scena. Non te ne curi. Perlustrando il corpo del tecnico, non trovi nient'altro che la scheda magnetica usata per attivare l'ascensore d'emergenza: potrebbe esserti utile. Se vuoi prenderla, segna l'Oggetto come Chiave Blu.

Vai al **62**

157

Approfitti del momento di disattenzione dei predoni nei tuoi confronti ed estrai il Detonatore Termico dalla cintura. Il tuo lancio è preciso e colpisce la banda di ladri proprio nel mezzo: l'esplosione è fragorosa, tuo padre si butta a terra e prima che i tuoi nemici abbiano il tempo di reagire sguaini la tua Spada Laser avventandoti su di loro.

Sfortunatamente, il Trandoshano ha avuto buoni riflessi e si è scansato proprio all'ultimo istante, evitando il grosso dei danni causati dalla bomba. Hai ucciso qualche nemico, altri sono stati gravemente feriti, ma c'è anche qualche predone illeso: devi affrontarli.

Predoni Tardoniani

Combattività 15 Salute 22

Ricordati di cancellare 1 Detonatore Termico dal tuo equipaggiamento.

Se vinci, vai al **133**

158

Il deposito non è frequentato da soldati o nemici d'altro genere. Lo perquisisci velocemente, ma non trovi niente di utile per la tua avventura a parte 1 Bacta Tank. Stai per andartene, quando uno strano medaglione nero di forma circolare attira la tua attenzione…

Se sei del Lato Chiaro della Forza, vai al **104**
Se invece sei del Lato Oscuro, vai all'**85**

159

L'impiego della Forza ha successo: vedi allontanarsi il branco di ratti carnivori. La via adesso è libera: continuate il vostro percorso e arrivate alla fine del condotto principale, apri la grata con un fendente della tua sciabola di luce e atterri nel bel mezzo dell'hangar alpha, seguito subito da tua madre e tua sorella.

Vai al **32**

160

Sei stato velocissimo: il soldato non è ancora giunto al portone, dove vedi spiccare il tasto rossoche, premuto, farebbe suonare l'allarme in tutta la base. Senza esitare oltre, lanci la tua Spada Laser e lo trafiggi dietro la schiena proprio un secondo prima che la sua mano premesse il pulsante. Con un sospiro di sollievo, richiami a te il manico dell'arma usando un po' di telecinesi e ti avvicini al grande cancello grigio.

Vai al **174**

161

Concentri le tue facoltà visive davanti a te, e all'improvviso la tua vista interiore esplora l'ambiente con precisione e identifica il tuo nemico. Ora… lo vedi!!!

E' davanti a te, sembra un ninja completamente avvolto in una tuta aderentissima, di colore grigio luminoso trasparente per la tua vista, ma del tutto invisibile per gli occhi di un qualsiasi essere normale. E' proprio quella tuta a fornirgli la sofisticatissima funzione di *stealth* che lo rende impercettibile: con lentezza, attento a non far rumore, ti sta studiando, soppesando nelle mani la sua arma – un tagliente shuriken a tre punte – mentre sceglie il momento adatto per l'attacco.

Adesso hai un grande vantaggio… tu lo vedi, ma fai finta di non vederlo e non fissi mai lo sguardo su di lui, lo tieni sempre nel vuoto, sbarrato, così il ninja crede di essere invisibile. Non sospetta minimamente che tu lo stai tenendo d'occhio.

Fingi di abbassare la guardia girandoti di fianco: come previsto, il ninja parte all'assalto e spicca un agilissimo balzo verso di te. Ti getti sul lato tenendo ben alta la Spada Laser che taglia tutto il suo corpo: diviso in due metà perfette, le vedi accasciarsi al suolo, l'una a destra l'altra a sinistra, mentre gli organi interni, squartati, si riversano a terra in uno spettacolo disgustoso. Il guerriero diventa improvvisamente visibile, ma solo ora che è morto.

Ballah e i suoi ti guardano esterrefatti: hai ucciso in un sol colpo un nemico invisibile!

Vai al **198** e ricordati che hai usato 4 punti di Forza.

162

Il Rancor ti ostacola la via, attaccandoti a pugni e artigliate. Gli passi sotto le gambe e cerchi di fuggire, ma lui rinnova l'inseguimento: capisci che devi trovare un modo per eliminarlo, e definitivamente. Correndo, giungi ad un'apertura che dà su un nuovo livello roccioso, qualche metro più in basso. Salti giù e atterri in corridoio costruito dall'uomo: la volta è sostenuta a intervalli regolari da puntelli, ed è illuminata da grosse lampade che inondano di una luce bianca splendidissima la buia pietra, consentendoti di vedere.
Continui nel tunnel, ma il Rancor ti sta inseguendo ed è dietro di te. Questa galleria sembra molto lunga, e il mostro ti è quasi addosso quando pensi che potresti sfruttare uno di quei puntelli che reggono la pesante volta rocciosa per liberarti della creatura…

Se hai almeno 4 punti di Forza e la Telecinesi, e vuoi usarla per staccare il puntello dalla volta del soffitto, vai al **19**
Se hai almeno 4 punti di Forza e la Fulminazione Sith, e vuoi utilizzarla per colpire il puntello e spezzarlo, vai al **140**
Se non hai o non puoi usare questi poteri, puoi ricorrere ad un Detonatore Termico per raggiungere lo stesso obiettivo al **208**
Oppure, puoi rischiare e lanciare la tua Spada Laser sperando che colpisca il puntello con sufficiente energia da farlo cedere, al **103**
Se nessuna di queste alternative ti piace o non puoi usarle, vai al **184**

163

Ti avvicini lentamente al Trandoshano, che già esulta e sta per imbracciare il grosso fucile, ma tu non gli dai il tempo. Una forza elettrica ti attraversa, mentre punti le dita verso di lui ed una forte scarica parte contro il suo volto, scaraventandolo a terra. Ordna Gum trema, in preda a spasmi improvvisi, ma il tuo attacco non è terminato: tieni costante la forza del tuo fulmine finché puoi, dopodiché lasci il Trandoshano al tappeto e gli salti addosso.
Recupera giusto in tempo, e si rotola sul fianco per evitare il tuo primo attacco; passandosi di mano in mano un grosso pugnale, ti osserva carico d'odio e ti sfida in combattimento.

Ordna Gum

Combattività 20 Salute 30

Prima di combattere, devi estrarre un numero dalla Tabella del Destino e raddoppiarlo. Questo numero corrisponde ai punti di Salute che hai tolto al tuo nemico prima del combattimento, e che devi quindi sottrarre dal suo totale di Salute prima di iniziare a combattere. Inoltre, sempre prima del combattimento, devi ricordarti di cancellare 3 punti di Forza.

Se dopo 4 scontri tu e il tuo nemico siete entrambi vivi, vai al **169**
Se invece lo uccidi entro il quarto scontro, vai al **61**

164

Dopo qualche ora, dei soldati irrompono nella stanza e portano via tuo padre e tuo zio – per *accertamenti*, dicono. La tensione cresce. Dovete aspettare quasi tutto il pomeriggio prima che tuo zio torni.
"Shin! Allora?" chiede tua madre.
"La situazione sta precipitando, ma dobbiamo stare calmi."
"Come sta papà? E tu come hai fatto a venire qui?" domandi.
"Lite, tuo padre sta bene per il momento. Vedi quei soldati fuori, nel corridoio?" ti dice indicando una pattuglia. "Devono condurmi in una cella di detenzione. Li ho distratti grazie alla Forza, e loro credono di non avermi visto entrare qui, ma fra poco verranno a prelevarci tutti per interrogarci. Voi non dite nulla sulla con-

giura separatista, l'ambasciatore di Tard-Ei-Tari sono solo io ed è me che vogliono."
"Ma come mai la Repubblica è venuta qui, su Kemboo, a conquistare questa base?"
"Siamo stati sfortunati. La Federazione dei Mercanti è coinvolta nella congiura, ho visto io il viceré Gunray su Geonosis coi miei occhi. Il loro coinvolgimento è stato scoperto, ed il mercante Sylfase, uno degli alti funzionari della federazione, si trovava proprio qui, nella base. E' per lui che sono venuti: qualcuno ha informato dettagliatamente la Repubblica su Kemboo II e le sue stazioni militari e commerciali."
Mentre tuo zio vi parla così, entra una nuova squadriglia e vi ordina di uscire. Sono venuti a prendervi per condurvi tutti all'interrogatorio. Camminando per la base vedi tantissimi soldati, è impossibile tentare la fuga. Stai disperando nella salvezza, quando un evento inatteso apre uno spiraglio di speranza.

Dopo essere scesi al piano inferiore, una fortissima esplosione colpisce la base, e l'allarme rosso risuona in tutti i corridoi.
"Allarme rosso! Allarme rosso! A tutte le unità!"
Con occhi sbarrati, vedi un pilastro di sostegno del secondo piano crollare sul corridoio fortificato, mentre i caccia e i soldati della Repubblica escono dagli hangar. A quanto pare la base è stata attaccata: il grosso dei soldati corrono verso gli hangar, compresa la maggior parte della tua scorta: guardi negli occhi tuo zio, anche lui sta pensando che è il momento giusto per liberarvi.
In un attimo, sguainate le vostre Spade Laser e in un turbinio di luce siete sui vostri guardiani.

Scorta di piccole dimensioni

Combattività 15 Salute 26

Se vinci, vai al **256**

165

Aspetti sempre, ma del tuo nemico non vedi nemmeno l'ombra. Ti chiedi perché Ballah e i suoi lacché stiano sghignazzando, quando senti un dolore fortissimo dietro la schiena: qualcosa di tagliente e bruciante ti ha colpito fra le scapole!!! Perdi ben 6 punti di Salute e stramazzi al suolo, sanguinante.
Quando ti rialzi, ti guardi intorno e cerchi di capire cosa sia successo, ma niente, non c'è nessuno avanti a te né intorno… chi diavolo ti ha colpito? I tuoi sensi ti avvertono di un altro pericolo: ancora una volta dietro di te! Ti getti a terra in tempo, stavolta, e senti una presenza volare sopra di te e atterrare pochi metri davanti… i tuoi sensi di Jedi avvertono chiaramente la presenza del nemico, ora, è davanti a te… ma è *invisibile*!

Concentri la tua attenzione, chiudi gli occhi e ti affidi unicamente alle tue sensazioni. Non hai idea di dove si trovi o di come cercherà di attaccarti: puoi solo attendere il momento. All'improvviso lo senti distintamente… sta per attaccarti! Ora!
Ti abbassi e alzi la Spada Laser; vedi del sangue schizzare dal nulla, poi osservi il guerriero materializzarsi davanti a te: è avvolto da una tuta aderentissima, di un colore grigio argentato che si riempie di mille sfumature bianche e luminose non appena si muove, somiglia

ad un ninja. E' proprio il tessuto della tuta che lo rendeva invisibile, con una speciale funzione *stealth* che ingannava gli occhi, ma non il tuo istinto di Jedi: la Forza ti ha consentito di ferire questo nemico, che adesso è visibile davanti a te.

"Neopardis! Taitaa Roo-hm!" urla Ballah, mentre il guerriero estrae uno shuriken a tre punte e ti attacca a corpo a corpo.

Neopardis

Combattività 19 Salute 30

Se vinci, vai al **198**

166

Il secondo piano di questa fortezza è dotato di corridoi ampi e areati, illuminati dalla luce che filtra attraverso l'atmosfera ricca di ossigeno di Kemboo II, splendidi nella loro pietra bianca scintillante di fronte ai raggi del lontano sole del sistema. La temperatura all'esterno della base è bassa, a mala pena sopportabile da un essere umano, ma il riscaldamento rende ottimali le condizioni all'interno.

I quattro bracci alpha, beta, gamma e delta del secondo piano sono orientati lungo i quattro punti cardinali, e così quelli del piano sottostante.

Arrivato nell'enorme atrio centrale della base, dove si dipartono i quattro bracci e dove campeggiano enormi montacarichi e ascensori che collegano questo piano a

quello inferiore, ti si presentano due possibilità di continuare il giro d'ispezione.

Se vuoi scendere ad esaminare il primo piano della base, quello sottostante, vai all'**8**
Se vuoi osservare il braccio beta, quello destinato agli alloggi e ai magazzini di effetti personali – dal momento che l'accesso agli hangar gamma e delta è riservato – vai al **40**

167

Il raggio traente dello *Steelgather* vi dirige forzatamente sulla piattaforma d'atterraggio. Dal caccia vedi scendere il cacciatore di taglie Trandoshano che hai affrontato su Tard-Ei-Tari, sorridente come non mai. In fondo alla grande sala che compone l'interno della base, fa la sua apparizione sul trono Ballah l'Hutt, nella sua putrescente ed orrenda figura; si trascina a stento, il corpo grasso e immondo simile ad una colata di un putrido escremento solido, al quale assomiglia anche per il colore e – ci giureresti – per la consistenza. Sotto di lui, il solito stormo di loschi figuri: ne conti un centinaio.
"Esci pure fuori, Coldlancer. Abbiamo un discorso da concludere" dichiara il rettile trandoshano.
"Cosa volete da noi! Denaro, forse! Oppure le nostre vite, eh?"
"Coldlancer, non dovresti essere così impaziente! Adesso il grande Ballah di Tard-Ei-Tari ti comunicherà il suo volere!"
Scende il silenzio mentre vedi, attraverso i vetri del tuo mezzo correlliano, alzarsi Ballah, e parlare nel suo linguaggio incomprensibile. Solamente tuo padre è capace

di comprendere la lingua di quell'essere, nella tua famiglia.
"*Tyy wa nospi neghi upi twoo shay, Coldlancer!* "
"Puoi scordartelo, canaglia!" ribatte Denda inferocito.
"Che ti ha detto?" domandi.
"Di scendere disarmati dal nostro trasporto."
" Jeena, Coldlancer, wee noopee bukoombo nasaai!"
"Dovrai prima venire a prenderci!"

E' quello che vogliono fare. Il Trandoshano si avvicina e dallo stuolo di scagnozzi di Ballah emergono tre individui, avvolti in mantelli neri e scarlatti, dal volto umano ma totalmente rosso e pelato. Sono Iridoniani.
"Gettaa sooni Coldlancer, Zabraks! Ordna Gum!"

Vai al **69**

168

Il tuo piano è parecchio rischioso; pensi che se uccidi questi uomini, ne scenderanno altri, ma non è come credi. Eliminare il gruppetto formato da un pilota e un co-pilota, armati di sola pistola laser, è facile per un Jedi, ed anche deflettere sugli altri due i loro stessi laser è uno scherzo; ma gli altri caccia decidono che è meglio non scendere a terra. Uno di loro vola a chiamare soccorso, mentre l'altro si abbassa pericolosamente verso di te puntandoti coi suoi laser.
Eviti il primo attacco, ma quanto a lungo potrai resistere? Eccolo scendere in una seconda picchiata, a pochi metri dal suolo.

Se hai una Fune e vuoi usarla per agganciarti al caccia e salirci sopra, vai al **121**
Se hai l'Agilità Jedi e 4 punti di Forza, e vuoi saltare sul caccia con un balzo poderoso, vai al **196**
Altrimenti, vai al **248**

169

Il combattimento è duro e stancante per entrambi, e sembra che Ballah e la sua platea apprezzino molto, quand'ecco un campanello d'allarme suonare nella tua testa. Capisci che c'è un pericolo da qualche parte, ma non precisamente dove, mentre sei impegnato con tutta la tua attenzione ad evitare gli affondi pericolosi del nemico che ti sta davanti…

Se hai il Sesto Senso, vai al **22**
Altrimenti vai al **191**

170

Questi cunicoli sotterranei sono bui e lunghi, ma ti incoraggia il fatto che devono necessariamente essere collegati con la base sotterranea. Ad un certo punto filtra della luce attraverso una parete laterale: non può che provenire dalla fortezza che stai cercando. Non dev'essere molto lontana.
Proprio mentre stai pensando che il tuo viaggio faticoso potrebbe essere terminato, senti dietro di te un ululato già udito in precedenza: è proprio il verso del Rancor affrontato poco fa, che rimbalza da una parete all'altra. Per il momento sei al sicuro, dato che questo tunnel è stretto e troppo piccolo per lui, ma quando giungi

all'uscita te lo ritrovi davanti, a bloccare l'ingresso ad un corridoio più alto ed ampio, che ti aspettava per tenderti un agguato.

Ti fai sempre più vicino, e nella tua mente cerchi un modo per evitare uno scontro diretto con il mostro… potresti sfruttare l'altezza del tunnel, che è superiore a quella del Rancor stesso, o magari il fatto che parecchi blocchi rocciosi sembrano penzolare in maniera pericolante proprio sulla testa del bestio.

Se hai la Telecinesi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla per far crollare alcuni di quei blocchi rocciosi acuminati sopra il Rancor, vai al **79**
Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi superare il Rancor con un salto, vai al **219**
Se non puoi o non vuoi usare questi poteri, non ti rimane che andargli incontro al **94**

171

Shin vuole prendere tempo per consentirvi la fuga, non hai un istante da perdere. Fai un cenno eloquente ai tuoi, sfoderi l'arma e ti liberi delle guardie più vicine a te, dopodiché cominci subito a correre.
I cloni del plotone pensano unicamente ad uccidere il tuo maestro, perché lui ha ucciso il loro capo, il Comandante Krivo, quindi la maggior parte di loro si disinteressa di te. Alcuni, però, ti vedono e si lanciano al tuo inseguimento. Mentre senti i laser fischiare dietro la tua schiena, vedi una squadriglia venirti incontro: sono numerosi, ma svoltando nel corridoio di lato puoi riuscire ad evitarli.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero va da 0 a 4, vai al **139**
Se va da 5 a 9, vai al **228**

172

Giungi al 32° piano. Noti che la pattuglia di soldati ti sta superando e sta continuando il suo percorso in senso orario: è dunque una prassi per le truppe della Repubblica, eccezionalmente precise nell'espletare anche il più semplice dei compiti. Meglio per te, comunque.
Procedi verso sinistra, sempre stando attento a mantenere una distanza di sicurezza, e aguzzi i tuoi sensi Jedi ma non avverti ancora né tuo padre, né tuo zio. Per esperienza, capisci che non si trovano in questo piano, e sei sul punto di tornare indietro e salire al piano superiore, quando noti uno stanzino che al piano inferiore non c'era: la porta è aperta, e potrebbe contenere qualche cosa di interessante forse…

Se vuoi dare un'occhiata, vai al **214**
Se continui per la tua strada, vai al 33° piano al **90**

173

Concentri tutta l'ira e la potenza delle tue forze oscure verso il rettile: senti un'energia incontenibile scorrerti nelle vene e quasi fartele esplodere, mentre la dirigi tutta verso la gola del Trandoshano. Il desiderio di ucciderlo ti acceca, è l'unica cosa a cui pensi in questo momento; con un gesto lento e studiato, stringi le dita della mano destra e vedi la gola squamosa di Ordna

Gum stringersi sempre di più, sempre di più… solamente un filo di voce esce, flebile, dalla sua bocca, mentre a poco a poco lo vedi alzarsi da terra e agitare le gambe.
Riesci a sentire la sua sofferenza terribile e atroce, e ciò ti fa addirittura piacere. Con un pizzico di sadismo, chiudi il pugno in una stretta finale che corrisponde alla morte del cacciatore di taglie.

Sotto gli occhi stupiti di Ballah e della sua platea, hai già ucciso Ordna Gum. Un mormorio stupito sibila fra i soldati, visibilmente impressionati e non più tanto baldanzosi; li guardi sfidandoli e mormori a bassa voce:
"Avanti il prossimo."

Ricordati di eliminare 3 punti di Forza.

Vai al **45**

174

Le sentinelle non sono più un problema; adesso però devi aprire il portone. E' un grosso portone metallico grigio, la cui superficie è completamente liscia e senza nessun comando all'esterno, a parte quello dell'allarme. Ti viene un'idea un po' rischiosa ma che potrebbe funzionare. Allontani i cadaveri dal raggio visivo delle telecamere e indossi l'armatura di una delle guardie. Guardi con attenzione il volto dell'uomo: duro, fiero, la pelle è di colore bruno, i capelli leggermente ricci, e neri, lo sguardo ostile e tagliente. E' un volto che ti impressiona moltissimo: lo studi per alcuni secondi, prima di utilizzare il casco per quello che ti serve. Attivi la

ricetrasmittente e cerchi la frequenza giusta; ad un certo punto, senti il segnale di una voce umana che ti risponde.
"Cosa c'è? Qualche problema là fuori?"
Stai comunicando con l'interno della base. Proprio quello che ti serviva.
"Squadriglia Epsilon? Cosa c'è? Qualche problema là fuori? Rispondete!"
"Uno dei nostri uomini ha un problema" dici "e vorrebbe entrare un momento, ha un malore passeggero, ma per il resto tutto bene, tutto in regola, qui fuori."
"Roger. Attendere permesso operativo." Segue un silenzio che ti sembra interminabile: se solo potessero vedere i cadaveri all'esterno… "Tutto okay. Accesso consentito."

Entri nella base. Scopri che il nome di questo luogo è Avamposto Theta. Il primo piano è molto ampio, composto da larghi corridoi e pattugliato da moltissimi soldati. Adesso puoi cercare tuo padre e tuo zio. Esplori tutti i piani, e ti ci vuole veramente parecchio tempo, quando capisci che la base ha una forma piramidale. I piani inferiori sono quelli più grandi e sono destinati ad ospitare i mezzi di trasporto e i velivoli, che occupano addirittura 30 livelli sotterranei!
Le celle di detenzione si trovano a partire dal 31° piano, sali sulla passerella ascensore e raggiungi il primo dei livelli dove sono tenuti i prigionieri. Senti il rumore di passi di una squadra di sentinelle: sarebbe meglio evitarle. Tutti i piani hanno la forma di un anello, dato che al centro c'è il foro circolare nel quale passa la piattaforma: in quale direzione vuoi cominciare ad esplorare?

Se cominci il giro da sinistra, in senso orario, vai al **180**
Se cominci da destra, in senso antiorario, vai al **54**

175

Non hai altra scelta che affrontare questi orrendi animali, che ti attaccano con le loro zanne affilate.

Ratti carnivori

Combattività 13 Salute 21

Il condotto è molto stretto e i tuoi movimenti sono limitati, quindi devi sottrarre 3 punti alla tua Combattività per questo combattimento.

Se vinci vai al **65**

176

Le menti di questi esseri sono spinte dalla fame, ma non ci metti molta fatica a convincerle di cercare altrove il loro pasto, soprattutto dopo aver mostrato loro quanto male può fare la tua lama luminosa, abbattendone un paio. Messe repentinamente in fuga le creature alate simile a pipistrelli, continui a camminare lungo il corridoio. Ricorda di aver usato 3 punti di Forza.

Vai al **106**

177

Concentri la tua rabbia e la tua furia assassina contro il cacciatore di taglie: sembra essere lui il capo di questa maledetta banda di ladri, e vuole minacciare la vita di tuo padre!

Il Trandoshano si porta immediatamente le mani alla gola mentre senti una sorta di campo energetico pervadere il tuo corpo: le vene del collo gli si gonfiano smisuratamente, e tu intensifichi più che puoi il potere dello strangolamento.

"Ehi! Guardate quello! E' l'allievo di Shin Coldlancer!" grida uno, aprendo il fuoco su di te: purtroppo devi abbandonare lo strangolamento per sguainare la Spada Laser e deflettere il colpo, oltre alla raffica di spari che piovono su di te. Perdi 3 punti di Forza per aver usato il tuo potere: l'insuccesso non è tuttavia totale, poiché il Trandoshano rimane al suolo balbettando e mezzo svenuto.

Mentre ti difendi dai laser, ti avvicini e procedi al combattimento a corta distanza.

Predoni Tardoniani

Combattività 16 Salute 26

Se vinci vai al **133**

178

"Sì!" esulti, anche i tuoi hanno capito che ce l'hai fatta. Mentre di corsa torni sopra il vostro trasporto di famiglia, lanci preoccupate occhiate al retro dell'hangar: da un momento all'altro ti immagini di vedere soldati ar-

mati di contraerea sbucare alle vostre spalle, e distruggervi.
Senti distintamente il rumore della piattaforma che sta scendendo… voi vi trovate proprio in profondità, nel primo piano, più in basso di così non potevate capitare… il tuo sguardo non si stacca dal retro dell'hangar.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se va da 0 a 4, vai al **209**
Se va da 5 a 9, vai al **35**

179

Il tuo salto e il tuo atterraggio sono rapidi e silenziosi, ma sei sfortunato: il conducente del carro ti ha visto e ti indica ai soldati della pattuglia, che subito si girano verso di te e aprono il fuoco.
Imprecando contro la sfortuna, sfoderi la tua arma e defletti i loro laser mentre uno dei soldati della pattuglia si stacca dal gruppo e corre verso una leva rossa che si trova sul muro dall'altra parte: ha intenzione di dare l'allarme a tutta la stazione.
Non hai speranze di raggiungerlo, ma il tuo istinto Jedi ti suggerisce la risposta migliore: aspetti la seconda raffica di colpi della pattuglia e angoli la Spada Laser in maniera tale da deflettere un paio di colpi proprio sul malcapitato. Eliminato in questo modo uno dei soldati, non dai tempo agli altri di correre verso l'allarme e li attacchi a distanza ravvicinata.

Pattuglia di soldati scelti

Combattività 19 Salute 30

Se vinci, vai al **73**

180

Ti incammini alla tua sinistra, e cerchi di avvertire la presenza di tuo padre o del tuo maestro dietro ciascuna delle porte delle celle, ma non senti un impulso abbastanza forte. Con tutta probabilità non si trovano in questo piano; hai quasi ultimato il giro quando ti accorgi che sei arrivato alle spalle di un gruppo di soldati di pattuglia guidati da un ufficiale della Repubblica.
Se avessi camminato in senso opposto, te li saresti trovati di faccia e l'ufficiale avrebbe potuto farti delle domande: ti è andata bene. Attendi con calma che avanzino oltre l'ascensore, e finito il giro lo utilizzi per salire al piano successivo.

Vai al 32° piano al **172**

181

Con un rumorino elettronico, la luce diventa fissa e verde brillante e le porte lentamente si aprono; l'hangar era stato sigillato ed evacuato. Rimetti in tasca la scheda magnetica ed entri.

Vai al **32**

182

"Tu non hai bisogno di nessuna squadra di tecnici!" esclami mentre passi la tua mano davanti ai suoi occhi con gesto suadente.
"Io non ho bisogno di nessuna squadra di tecnici."
"Tu vuoi lasciarci andare perché andiamo di fretta!"
"Voglio lasciarvi andare, perché andate di fretta."
Ammicchi al soldato che ti guarda con aria incredula, e corri verso l'hangar uscendo ben presto dal suo campo visivo. Ti dispiace davvero parecchio per i piloti, ma la Repubblica dovrà vedersela senza il loro aiuto per difendere la base.

Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Vai al **124**

183

Corri velocemente, e senti i laser danzare pericolosamente attorno a te. L'importante è che i soldati di Ballah non si facciano troppo vicini… corri dritto verso lo *Steelgather*, e vi sali sopra. Giunto in cabina, distruggi con un secco colpo di Spada Laser il quadro comandi e discendi con un agile balzo. Adesso però i nemici di Ballah hanno coperto quasi tutta la distanza che vi separava: sono moltissimi, il loro volume di fuoco a corta distanza è troppo pericoloso e intenso per la tua lama di luce e devi sperare di riuscire a passarvi attraverso, mentre impieghi tutte le tue energie nell'ultimo scatto verso la passerella d'imbarco abbassata dell'*Ice Spear*.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A tale numero puoi aggiungere 2 se hai l'Agilità Jedi.

Se il numero va da 0 a 2, vai al **224**
Se va da 3 a 6, vai al **99**
Se va da 7 a 11, vai al **255**

184

Fuggi velocemente di fronte al Rancor: purtroppo per te, questa galleria è talmente spaziosa da permettergli di correre al massimo della sua velocità, e anche se sei più veloce non puoi seminarlo. Come se non bastasse, il Rancor si innervosisce e percuote con pugni tuonanti le pareti. I puntelli, già provati dall'ingente peso della volta, vibrano paurosamente: questo ti consiglia di fermarti ad affrontare il mostro e ucciderlo, invece che di rischiare di venire travolto da una frana rocciosa di proporzioni immani.

Rancor

Combattività 21 Salute 20

Stavolta devi ucciderlo. Se vinci, vai al **2**

185

Ti avvicini ai soldati, e strisci a pochi metri da loro senza farti accorgere, quando uno di loro ti vede e spara verso di te. Eviti il colpo e ti lanci addosso ai due: sei stato sfortunato, dovrai affrontarli in combattimento.

Sentinelle

Combattività 14 Salute 22

Se vinci vai al **70**

186

Non puoi rimanere lì senza far niente: devi provare a salvarli. Cerchi di avvicinarti senza essere visto, ma è a dir poco un'impresa impossibile quanto assurda. Soltanto un pazzo potrebbe sperare di non venire notato da neppure uno delle migliaia di soldati che sono qui: immediatamente un plotone ti ferma e minaccia di fare fuoco su di te.
Non hai molte alternative: alzi le mani in alto in segno di resa, e il comandante chiede il tuo nome e cosa ci fai lì. Appena capisce che non fai parte del personale della base, realizza che sei un prigioniero evaso dalla sua cella – anche se non capisce come – e ordina di perquisirti: la tua Spada Laser rivela che sei l'apprendista di Shin Coldlancer, catturato dalle stesse truppe repubblicane, il che fa di te una preda pregiata per il Comandante Krivo della guarnigione repubblicana.

Dopo un lungo viaggio, vieni condotto su Coruscant e i tre Coldlancer prigionieri vengono sottoposti ad un processo e riconosciuti colpevoli di alto tradimento e di aver minacciato l'integrità stessa della Repubblica. Alla stregua dei peggiori criminali, venite sbattuti in prigioni fetide e puzzolenti dove le pessime condizioni di vita ti logorano. Sopravvivi più a lungo di tuo padre, il primo di voi tre a morire per le percosse e la fame, ma nello

stesso giorno in cui Shin perde la vita ti spegni anche tu.

La tua vita termina in questo modo.

187

Superati i soldati, continuate a correre. Alla fine del corridoio c'è l'ingresso all'hangar; entrate e vi chiudete la porta dietro. Non resisterà molto, e dovete cercare un modo per fuggire di qui. L'ascensore d'emergenza non funziona, infatti l'unico allarme a risuonare è quello giallo, come al solito; non vi rimane che salire su un velivolo e attivare la piattaforma principale.
"Lite! Vieni qui, guarda!"
Con sommo stupore, tua madre ti chiama: ti giri e vedi che l'*Ice Spear*, il vostro KT-800 correlliano che era stato confiscato dagli ufficiali e che non c'era nell'hangar, è stato trasferito qui! Ritrovarlo proprio in questo hangar, e al momento del bisogno, è un inatteso colpo di fortuna.
Mentre i tuoi salgono a bordo, ti avvicini ai comandi della piattaforma: c'è una tastiera numerica ed una serratura. Se tu avessi la chiave adatta, potresti attivarla.

Se hai una Chiave Theta e vuoi usarla, vai al **220**
Se non hai quest'oggetto, vai al **78**

188

La notte è completamente buia, e l'unica luce disponibile è il baluginio della tua Spada Laser. La prima cosa che esamini è, naturalmente, la piattaforma circolare; ti abbassi fino a sfiorare il suolo con il volto, e appoggiando la Spada Laser vicino alla superficie del satellite, ma non noti niente a parte le fessure che si trovano sul bordo e che ne delimitano la forma circolare.

L'unico modo che hai per esplorare la zona è chinarti a terra, ed esaminare il suolo centimetro per centimetro, perché la tua lama luminosa illumina veramente poco. Il procedimento è così lento che alcuni Mynock, creature volanti che strisciano sul suolo, notano la vostra presenza da lontano e giudicandovi un potenziale pasto vi attaccano. Sono troppo numerosi perché tu possa sperare di allontanarli. Devi difenderti.

Gruppo di Mynock

Combattività 16 Salute 27

Se vinci vai al **128**

189

Sconfitta anche l'ultima guardia, perquisisci rapidamente i loro cadaveri e trovi i seguenti Oggetti utili:

9 Folgoratori Carichi
1 Bacta Tank
1 Fune

Raccogli gli oggetti che pensi possano esserti utili; ricorda che se già hai un Folgoratore Scarico, e vuoi prenderne uno Carico, devi sostituirlo, non puoi portarne due.

Mentre continui il tuo giro, noti una porta aperta: è un deposito di oggetti, potrebbe esserci qualcosa d'interessante…

Se vuoi esaminarlo vai al **158**
Altrimenti continua la ricerca al **4**

190

Fissi lo sguardo nei gelidi occhi del Trandoshano.
"Riavrai i tuoi soldi, questo è certo."
"Avrò il denaro, Coldlancer, questo è sicuro!" ribadisce lui, stavolta diretto a tuo padre. Denda sembra non capire cosa stia dicendo, e perché si comporti così stranamente; ancor più stupefatti sono i suoi scagnozzi, che osservano il capo straniti.
"Te li daremo la prossima volta, dopo questo viaggio: un paio di giorni e torneremo a Tardos. Un paio di giorni e pagheremo tutto" continui.
Il Trandoshano ti osserva e conclude: "A un paio di giorni, allora, Coldlancer! Avanti, andiamo!"
I suoi uomini sono evidentemente stupefatti, ma sono troppo codardi per opporsi al volere del loro capo: senza aggiungere altro, montano sullo sprinter e si allontanano velocemente, così come erano arrivati.

"Figliolo… hai visto che è successo? Ma… come hai fatto?" ti chiede stupito tuo padre.

“Mai sentito parlare del potere mentale dei Jedi? E’ un piccolo trucchetto che mi ha insegnato lo zio!”
“Oh…” ripete meravigliato, mentre riprendete la marcia verso l’hangar Coldlancer.

L’impiego dell’Influenza Jedi ti costa 4 punti di Forza.

Vai al **109**

191

Ti accorgi del pericolo sono all’ultimo momento: è un disco metallico rotante, la cui lama dentata lambisce il tuo collo prima che tu ti getti a terra per evitarla! L’attacco inaspettato ti provoca un taglio profondo, e perdi 4 punti di Salute, ma almeno sei vivo e la tua testa non è stata mozzata; dopo esserti buttato a terra per scansare la lama roteante, senti un rumore metallico misto a quello di sangue che schizza. Solo quando ti volti capisci quello che è successo.

Il pericolo proveniva dalle tue spalle: uno dei Tagliatori di Teste, a quanto pare, ha fatto partire un dischi rotante, la cui lama metallica dentata era diretta verso la tua testa, per ucciderti da dietro mentre eri impegnato in combattimento con Ordna Gum. I tuoi riflessi e il tuo sesto senso non solo ti hanno salvato la vita, scansando l’attacco, ma hanno fatto in modo che il disco, continuando nella sua corsa, tagliasse la testa al tuo avversario!
Puoi vedere la testa del Trandoshano rotolare lentamente, mentre il pavimento viene macchiato dal suo sangue e per l’ultima volta leggi nei suoi occhi quello sguardo

pieno d'odio. Una morte spettacolare, che provoca anche qualche applauso dalle parti di Ballah l'Hutt.

Vai al **45**

192

Osservi lo sprinter che corre veloce sulla sabbia: mentre proseguite sulla vostra direzione con la massima disinvoltura, lo sprinter si avvicina talmente tanto da accostare il primo trasporto della fila, quello di tuo padre, e deviare improvvisamente tagliandogli la strada.
Tuo padre vira improvvisamente, ma ciò nonostante colpisce di striscio lo sprinter: con un clangore metallico, il suo mezzo si ferma e quello di tua sorella gli sbatte addosso. Coi tuoi riflessi Jedi, riesci a controsterzare appena in tempo, ma il tamponamento a catena avvenuto avanti a te ha improvvisamente bloccato il trasporto di Yané contro il quale urti di fianco.
L'urto violento ti fa sbalzare all'interno dello stretto abitacolo: perdi 2 punti di Salute.

Vai al **217**

193

Continui nel corridoio, e scopri che dopo non molto cammino giungi ad un vicolo cieco. La luce della tua Spada Laser rimbalza contro la vicina parete, e vedi una seconda tana del Rancor scavata ad unghiate nella roccia, contenente le uova della creatura.
Esci immediatamente dallo stretto passaggio, e scopri che dal sentiero centrale, il Rancor si è piazzato proprio

davanti a te. Ti sta osservando. Sbatte i pugni freneticamente, e solo grazie alla tua agilità li eviti… pare proprio che ce l'abbia a morte con te…

Vai al **162**

194

Digiti la cifra e preghi in cuor tuo che la serratura si sblocchi: attendi, ma tutto quello che ottieni è una scarica elettrica dolorosa che ti colpisce facendoti male. Perdi 4 punti di Salute.

Non hai capito bene la regola matematica secondo la quale i numeri sono scritti. Devi ripensarci, non può essere questa la cifra esatta.

Torna al **78** e scegli un'altra cifra.

195

Il tuo esame del corridoio è terminato: avvicinandoti pericolosamente alle celle di detenzione più vicine all'hangar, adesso hai l'assoluta certezza che tuo padre non si trova in questo corridoio. Mentre stai per andartene, un grosso rumore annuncia l'arrivo di un pesante e grosso carro, completamente rivestito in durasteel, alto circa 4 metri, largo come metà corridoio e dotato di un ampio vagone posteriore, che esce dall'hangar. Il conducente si ferma a scambiare un paio di parole con due soldati di pattuglia: deve recarsi a prelevare importanti prigionieri politici nel corridoio sud per trasferirli all'hangar.

Potrebbe essere un'occasione buona per arrivare indisturbato in un altro corridoio; inoltre, sospetti che uno dei "prigionieri politici" possa essere il tuo zio e maestro Shin, in qualità di portavoce e rappresentante del movimento separatista di Tard-Ei-Tari. Non ti lasci sfuggire quest'opportunità, balzi nel retro del carro vuoto e ti auguri di essere fortunato.

Vai all'**87**

196

Il caccia scende in picchiata per attaccarti, e sfruttando il fatto che si sia abbassato di molto spicchi un grande salto: atterri giusto sull'ala destra. Il pilota se ne avvede, e tenta in tutti i modi di farti cadere giù con brusche manovre, sterzate, si capovolge e addirittura vola radente al suolo per farti strisciare dolorosamente con la schiena sulla superficie rocciosa di Kemboo II.
Perdi 5 punti di Salute prima di riuscire a metterti in piedi sull'ala: entri nella cabina e uccidi il pilota, poi ti lanci all'inseguimento dell'ultimo caccia rimasto e lo abbatti da dietro con un paio di missili.

Ricorda che hai usato 4 punti di Forza.

Completata l'opera, torni a prendere tua madre e tua sorella e prosegui il tuo viaggio in direzione sud. Vai all'**11**

197

Corri molto velocemente, e il soldato che doveva dare l'allarme si volta un attimo dietro di sé ed è meravigliato nel vederti ancora vivo, brandire la lama luminosa dei Jedi in una vorticante difesa di luce che riflette tutti i laser dei suoi compagni.

Hai poco tempo per eliminare il resto della squadriglia; se sarai veloce, potrai provare ad ucciderlo prima che raggiunga il portone.

Squadriglia di sentinelle

Combattività 14 Salute 18

Hai 4 scontri di tempo per uccidere le sentinelle.

Se riesci a ucciderle in 4 scontri o meno, vai al **160**
Se dopo il quarto scontro non le hai ancora uccise, interrompi la lotta e vai al **7**

198

La morte del guerriero invisibile mette a tacere Ballah e tutto il suo stuolo di scagnozzi. Erano certi che il ninja ti avrebbe eliminato.

Lanci un'occhiata alla cabina dello *Steelgather*, lasciata aperta proprio come quando Ordna Gum ne è sceso. I servitori di Ballah si stanno riprendendo dallo shock e stanno aprendo il fuoco e avvicinandosi: mentre i laser sibilano, cominci a correre verso il caccia. Devi distruggere o disattivare il quadro comandi… e in fretta, anche.

Se hai 2 punti di Forza e la Telecinesi, e vuoi usarla per disattivare a distanza il quadro comandi mentre sali nell'*Ice Spear*, vai al **41**
Se hai 3 punti di Forza e l'Agilità Jedi, e vuoi usare le tue facoltà per saltare da qui a bordo del caccia e poi sgusciare velocemente nell'*Ice Spear*, vai al **142**
Altrimenti, devi semplicemente augurarti di essere abbastanza veloce al **183**

199

Il Rancor ruggisce con tale potenza da far rimbombare il suo selvaggio ululato per tutta la galleria in una cacofonia orrenda di suoni. Lanciato un ultimo sguardo di odio al tuo indirizzo, il bestio volta le spalle e si allontana di gran carriera. Sperando di essertene liberato, rinfoderi la Spada Laser e avanzi nel tunnel.

Dopo un poco, capisci perché il mostro ti ha attaccato. Raggiungi uno spazio nel quale noti, scavato ad unghiate possenti nella roccia, una piccola tana contenente addirittura delle uova. Il Rancor che hai incontrato era una femmina, e quella la nidiata che stava proteggendo.
Andando più avanti, ti accorgi che la tua via sta scendendo progressivamente nelle profondità della terra. Scopri che il tuo cammino è sbarrato da una serie di massi rocciosi crollati l'uno sull'altro. C'è stata una frana da queste parti, o forse centra qualcosa il Rancor messo in fuga poco fa.
Adesso devi trovare un modo per proseguire il tuo cammino: sembra un'impresa faticosa spostare tutti questi massi.

Se hai un Esplosivo al Plastico e vuoi adoperarlo per aprirti la via, vai al **227**
Se vuoi usare la Forza là dove i muscoli non bastano, puoi adoperare il potere della Telecinesi (se ce l'hai) e 4 punti di Forza andando al **21**
Oppure, devi affidarti ai tuoi muscoli, al **108**

200

L'uomo vi guarda inebetito mentre vi vede infilarvi nel suo ascensore: non gli dai il tempo di aprire bocca. Lo tiri dentro e lasci che le porte dell'ascensore si chiudano: dopo pochi secondi, arrivate al secondo piano.
Il tecnico è completamente ammutolito: rimane con la bocca spalancata senza emettere nessun suono. Devi decidere cosa fartene di lui.

Se appartieni al Lato Oscuro della Forza, vai al **156**
Se appartieni al Lato Chiaro della Forza, hai almeno 3 punti di Forza e l'Influenza Jedi e vuoi usarla per convincerlo a tornare al piano inferiore, vai al **229**
Se appartieni al Lato Chiaro della Forza ma non puoi o non vuoi usare l'Influenza Jedi vai al **25**

201

I soldati non immaginano che tu sia armato di Spada Laser, e con estrema facilità defletti il loro attacco. Stupiti sempre di più, cominciano a indietreggiare tenendo costante il fuoco su di te, e uno di loro corre addirittura verso il portone grigio con ovvie intenzioni: dare l'allarme mentre il resto della squadriglia ti tiene impegnato. E' un'idea che non ti va affatto a genio, perciò ti

lanci di corsa verso i soldati con il chiaro intento di sbarazzarti di loro con velocità.
Il tuo primo obiettivo è però il soldato che sta correndo a dare l'allarme: devi trovare un modo per fermarlo.

Se hai 3 punti di Forza e l'Agilità Jedi e vuoi usarla, vai al **12**
Se hai lo Strangolamento Sith e almeno 3 punti di Forza, e vuoi provare a usarlo contro quel soldato, vai al **254**

Altrimenti, estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero estratto è pari (0, 2, 4, 6, 8) vai al **197**
Se è dispari (1, 3, 5, 7, 9) vai al **49**

202

Ballah e i suoi soldati stanno guardando divertiti la scena, per loro è solamente uno spettacolo dato che ti credono spacciato e senza possibilità di sopravvivenza. Ti piacerebbe molto dimostrargli che non è così, realizzando il tuo piano di fuga, ma prima devi occuparti del Trandoshano, Ordna Gum.

"Devo ammettere che te la cavi, figlio di Coldlancer" dice "ma ora è il momento dello scontro decisivo, e dell'ultimo combattimento della tua vita." Aprendo l'orrida bocca in un ghigno infernale, si prepara ad imbracciare il grosso fucile e aprire il fuoco ma non gliene lasci il tempo: con velocità gli salti addosso e lo osservi posare l'arma ed evitare il tuo primo attacco, mentre

brandisce un grosso pugnale che si passa di mano in mano, sfidandoti in combattimento.

Ordna Gum

Combattività 20 Salute 30

Se vinci, vai al **14**

203

Inserisci la scheda magnetica con sopra inciso "ascensori riservati ala nord" nella serratura magnetica e scopri che vi entra perfettamente. Con un sottile *beep* di conferma, le porte si spalancano e fai cenno a tua madre e tua sorella di seguirti, mentre entri nell'ascensore. La sua partenza fulminea vi lascia spiazzati.

Quando uscite dall'ascensore, ti trovi di faccia una truppa di una ventina circa di piloti scortati da altrettanti soldati che vi guardano con aria stupita, quasi quanto la vostra.

"Ehi, ma non siete voi la squadra di tecnici che abbiamo chiamato dall'hangar nord? Abbiamo un problema tecnico con il motore ionico del trasporto di truppe pesanti…"

I soldati ti squadrano innervositi, evidentemente hanno fretta di salire a bordo e partecipare alla battaglia. Ma tu non hai l'aspetto di una squadra di tecnici proveniente dall'hangar nord. Che fare?

Se hai almeno 3 punti di Forza e vuoi usare l'Influenza Jedi per convincere il pilota di non avere alcun bisogno di una squadra di tecnici, vai al **182**
Se credi che i fatti dimostrino meglio delle parole che non sei la squadra di tecnici che stanno aspettando, attacca i soldati di scorta al **55**

204

I guai cominciano la mattina del giorno dopo: venite bruscamente svegliati prima dell'alba da una notizia inattesa e scioccante. Shin vi avverte che le truppe della Repubblica sono improvvisamente atterrate su Kemboo II e in men che non si dica hanno preso possesso della base senza neanche combattere, la stazione non avrebbe mai potuto opporsi ad un numero di forze talmente ingente.
Affacciandoti dai vetri trasparenti del corridoio alpha, vedi una guarnigione dell'esercito repubblicano – e capisci che se questa è soltanto una minuscola frazione dell'esercito, allora le armate della Repubblica sono veramente sterminate.
Un plotone di fanteria, in armatura bianca e luccicante, marcia verso la base, mentre decine di caccia scortano numerosi trasporti di soldati e mezzi d'assalto: i quattro hangar del piano inferiore vengono immediatamente aperti e invasi dal grosso dei mezzi aerei.

"E' un vero e proprio plotone!" esclama tuo padre quando i soldati, diffondendosi in tutta la base, chiudono gli ospiti all'interno delle loro stanze, come prigionieri. "Che cosa sono venuti a fare qui? Non avevi detto che era un posto sicuro, Shin?"

“Denda” dice il tuo maestro, mantenendo la calma “il loro arrivo ha colto di sorpresa anche me. Non tutto è possibile vedere, grazie alla Forza.”
“Tu e la tua Forza…” sta per urlare tuo padre, che poi riprende il controllo. “Già, già, non è colpa tua. Chi poteva immaginarlo. Siamo fuggiti in fretta e furia da Tard per andare su una stazione in un sistema sperduto e a malapena segnato sulle cartine per ficcarci tra le fauci della Repubblica? Capisci cosa significa questo, Shin?”
“Lo immagino.”
“Già, immaginati: in questa base ci sono tutti ricercati, evasi, mercanti con problemi legali, magari anche qualche criminale con una ventina di taglie sulla sua testa. E quando troveranno i Coldlancer, portavoce del movimento separatista del pianeta Tard-Ei-Tari, che cosa faranno? Eh?”
Potrebbero incriminarvi di un coinvolgimento nella congiura del Conte Dooku, in quanto siete uno dei nomi più in vista su Tard. Shin Coldlancer è infatti il portavoce ufficiale dei Separatisti tardoniani, ha avuto un incontro personale con Dooku di cui i servizi segreti della Repubblica saranno venuti a conoscenza. Magari dai prigionieri fatti durante la battaglia sul pianeta Geonosis.
“Chi glielo spiega alla Repubblica che noi non c’entriamo niente?” conclude tuo padre, irritato per questa situazione.

Vai al **164**

205

"Non c'è nessun motivo per agitarsi" ribadisci, cogliendo un suo debole cenno d'assenso.
"Tu non hai bisogno di quel denaro."
"Io… non ho bisogno di quel denaro… " ripete meccanicamente.
"Tu non hai bisogno di quei soldi."
"Io… …… ma certo che ho bisogno di quei soldi! Che diavolo stai farneticando, giovanotto? Vuoi forse affrontare una banda di predoni di Ballah l'Hutt da solo?"
Il cacciatore di taglie punta il fucile verso di te: evidentemente la sua mente non era abbastanza debole da essere condizionata facilmente. Il suo desiderio di denaro è parecchio forte, e non puoi riuscire a contrariare le sue percezioni al riguardo. Il tentato uso dell'Influenza Jedi ti costa comunque 3 punti di Forza.
Non ti rimane che combattere: mentre il Trandoshano e i suoi uomini ti sparano addosso, sguaini la Spada Laser e defletti i colpi, portandoti a distanza ravvicinata per la lotta a corpo a corpo.

Predoni Tardoniani

Combattività 17 Salute 30

Se vinci, vai al **133**

206

Il tuo istinto Jedi ti avvisa un momento prima che parta il colpo: stavi per defletterlo con la tua arma, ma non è un laser il proiettile che uscirà dalla bocca di quel fucile! Ti lanci a terra, lontano, proprio quando il Trando-

shano fa fuoco: il suo colpo non colpisce te, ma si fissa sul fianco del trasporto che stavi pilotando e dopo qualche istante fa uno scatto ed esplode con potenza immane. Sei lontano dall'esplosione, ma il fianco del trasporto è squarciato; se quel proiettile ti avesse colpito, a quest'ora saresti morto.

Il cacciatore di taglie è visibilmente deluso per averti mancato, e vedendoti ancora in piedi lancia un ultimo gesto di sfida e si allontana a gran velocità sullo sprinter, assieme ai tirapiedi sopravvissuti.
"Ci rivedremo presto, Coldlancer!" urla, mentre la sagoma del suo trasporto si allontana.

Vai al **109**

207

Gli ultimi soldati della base se ne stavano andando, e nessuno di loro ti nota, fortunatamente. Li segui tenendoti a debita distanza. Dopo circa un quarto d'ora di volo, vedi i trasporti e i caccia atterrare su di un pavimento roccioso liscio e regolare, straordinariamente levigato dal vento e dall'azione degli agenti atmosferici; atterri a debita distanza e cerchi di capire cosa vogliano fare. Non c'è nessuna stazione spaziale nei dintorni! Le navi rimangono immobili sulla piattaforma rocciosa di forma quasi perfettamente circolare fino a quando non vedi qualcosa che ti fa capire tutto.

Prosegui al **235**

208

Speri che il Detonatore Termico sia abbastanza potente da piegare il puntello; lo lanci con estrema precisione e lo vedi esplodere proprio nel punto che vuoi tu. Nel momento in cui il Rancor sta per oltrepassare il sostegno, lo vedi piegarsi e cedere, ma con un attimo di ritardo. La pioggia di massi e detriti lo colpisce solo alla schiena: il rettile cade al suolo, ferito, e scegli di attaccarlo ora che il momento è buono piuttosto che ritrovartelo avanti dopo qualche minuto.

Ricordati di cancellare un Detonatore Termico dal tuo equipaggiamento.

Rancor (lievemente ferito)

Combattività 19 Salute 19

Se vinci, vai al **2**

209

Per un po' non accade niente, ma poi la tua paura si realizza: vedi entrare nell'hangar oltre trenta soldati armati di lanciarazzi antiaerei! Avvisi tuo padre del pericolo appena in tempo. La torretta mobile si gira di 180 gradi e punta verso di loro, aprendo il fuoco e sparando con forza, distruggendo i soldati l'uno dopo l'altro, senza dare loro il tempo di sparare.

Purtroppo, il volume di fuoco del trasporto correlliano è limitato: frontalmente, disponete di un solo cannone laser, che da solo non ferma le squadriglie che sempre più numerose emergono davanti a voi. Mentre senti la piattaforma scendere, devi guadagnare tempo: dovreb-

bero bastarti altri cinque minuti, così esci allo scoperto e impegni in combattimento le truppe d'assalto che arrivano una dietro l'altra.

Truppe d'assalto

Combattività 18 Salute 33

Se vinci, vai al **50**

210

Cerchi con lo sguardo un mezzo di trasporto che faccia al caso tuo, e ne vedi uno la cui forma è particolarmente adatta. Alcune delle tubature contenenti i liquidi di raffreddamento, infatti, si trovano all'esterno delle lamiere metalliche che lo rivestono: concentrandoti, usi la Forza per piegare uno di quei tubi. Tuo zio capisce quello che vuoi fare e decide di darti una mano: il tubo è infatti parecchio resistente, ma in due è facile piegarlo. Il tubo si stacca dall'alloggiamento nel quale era contenuto: il liquido di raffreddamento esce fuori copiosamente, e siccome l'impianto di raffreddamento non è attivo il liquido ha una temperatura di un paio di centinaia di gradi. Quando tocca i piedi di un soldato vicino, che non si era accorto di nulla, questi urla dal dolore. L'attenzione si rivolge ben presto alle tubature misteriosamente saltate, accorre un capannello di curiosi e persino un ufficiale con tanto di squadra personale. E' il momento: nessuno ti vede.

Ti avvicini ad un mezzo di trasporto pesante e con una serie di veloci fendenti tranci i cavi di alimentazione esterni; questo può provocare uno scompenso energeti-

co anche molto forte… ti avvicini alla cabina di pilotaggio, e con un uso elementare di telecinesi attivi la leva d'accensione senza neanche aver bisogno di entrare nell'abitacolo. Il motore a ioni innesca una reazione pericolosa e una possente esplosione squarcia la parte posteriore del trasporto.
Ricordati che hai usato 3 punti di Forza.

Vai al **222**

211

Discendi fino a dove la fune ti permette. Si tratta di più di quindici metri di profondità! Guardi sotto di te e sembra che conduca ancora più in fondo: non è proprio il caso di lasciarsi andare, perdendo la fune e con tutta probabilità anche la vita in un pozzo oscuro e minaccioso. Stai risalendo, quando i tuoi piedi notano con tua grande meraviglia la presenza di una grata metallica che, ad un esame più attento, deve far parte del condotto di aerazione della base. Naturalmente, anche l'avamposto che devi raggiunger ha un sistema di ventilazione, anzi esso è addirittura indispensabile, dato che si trova sotto terra.
Trovata una potenziale via d'accesso, sguaini la Spada Laser e apri la grata con un colpo secco; ti inserisci al suo interno, recuperi la Fune e avanzi nel condotto d'aerazione gelido e puzzolente.

Scopri che il canale si fa via via sempre più stretto; non è il condotto principale, ma è un tratto secondario che si unisce ad una fitta ragnatela di passaggi minori, strutturata in maniera complessa. Non potendo proseguire co-

sì il tuo cammino, cerchi un punto da forzare per uscire di qui e lo trovi in una seconda grata metallica. Aperta la via con la Spada Laser, scendi e atterri in un piccolo cunicolo roccioso, buio, angusto e anche puzzolente. Il sentiero si biforca dopo qualche metro. Le due vie sembrano uguali.

Se vai a destra, vai al **68**
Se scegli sinistra, vai al **262**

212

Speri che un semplice detonatore termico sia abbastanza potente da allargare la fessura nella roccia, ma hai sbagliato i tuoi calcoli: lo piazzi e regoli l'esplosione a tempo, ti allontani ed assisti all'esplosione che è sì forte, ma di certo non a sufficienza da sgretolare la roccia. Con tuo sommo disappunto, ti accorgi di aver soltanto sprecato un Detonatore Termico. Cancellalo dalla lista degli Oggetti a tua disposizione.

Se hai un Esplosivo al Plastico e vuoi usarlo, vai al **42**
Altrimenti, vai al **131**

213

L'ultimo dei soldati cade morto, la testa staccata di netto dal busto. Altre truppe giungono sul posto, e voi continuate la fuga, e passate oltre con agilità. Senti i colpi fischiare dietro di te, e la fuga si fa sempre più pericolosa: raggiungi l'ascensore d'emergenza, guardato da altri soldati, li termini velocemente facendo roteare la

tua arma, e quando osservate il portone scopri con orrore che l'allarme giallo non è sufficiente ad attivarlo.
"Come pensavo" ringhia tuo zio "l'allarme giallo isola in compartimenti stagni tutti i piani della base. E adesso?"
C'è una serratura non distante dall'ascensore, smanetti vicino ai comandi ma non rispondono.

Se hai una Chiave Theta e vuoi usarla, vai al **138**
Altrimenti, vai al **5**

214

Entri nello stanzino e scopri che è uno dei tipici depositi temporanei di munizioni, armi, in attesa che esse vengano utilizzate, assegnate ad una squadriglia specialistica o semplicemente spostate nelle armerie che devono contenerle. Lo stanzino non è però lasciato incustodito: un droide guardiano, dall'aspetto umanoide e alto più di due metri, si mette fra te e la porta e domanda in tono autoritario il tuo codice operativo. Di fronte al tuo silenzio, ti identifica come possibile spia e ti attacca senza farti altre domande.

Droide guardiano

Combattività 18 Salute 30

Se vinci, vai al **110**

215

I soldati sono rivolti verso nord, cioè verso il conducente del carro e non ti vedono. Il conducente a sua volta guarda verso il basso, ed è l'unico che potrebbe vederti con la coda nell'occhio se sei sfortunato.
Sperando nella tua buona stella, prendi una brevissima rincorsa e spicchi il balzo silenzioso oltre il carro. In ogni caso, hai usato 2 punti di Forza, eliminali dal tuo totale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero estratto va da 0 a 6, vai al **268**
Se invece va da 7 a 9, vai al **179**

216

Ti fermi un attimo a riposare: hai fame, e devi consumare un Pasto oppure perdi 3 punti di Salute.
Dovete trovare un modo per uscire di qui. Tu, tuo padre, tuo zio, vi spremete le meningi, e convenite che le vie d'uscita sono due: una è la piattaforma circolare principale, usata per il trasporto di mezzi e velivoli, ma è controllata da troppi soldati. L'altra è l'ascensore d'emergenza per il personale della base. Lo raggiungete, dato che ha un ingresso da ogni piano della base, e scoprite che non esiste alcuna serratura o meccanismo d'apertura.
"Come è possibile?" esclami.
"E' possibile" continua tuo zio "perché essendo un dispositivo d'emergenza, si attiva soltanto quando c'è un'emergenza. Cioè quando suona l'allarme rosso nella fortezza."

La base è progettata per essere segreta, e oltre a queste due vie non ce n'è nessuna.
"Ho un'idea" dice tuo padre "anche se è estremamente rischiosa."
La ascoltate: tuo padre propone di fare dei danni, creare scompiglio, allo scopo di causare l'allarme rosso nella fortezza ed aprire l'accesso all'ascensore d'emergenza. E' l'unica alternativa che avete: scendete al 30° piano, il meno profondo di quelli che contengono trasporti e velivoli. Entrate nell'hangar e vi guardate intorno: di mezzi da danneggiare ce ne sono molti, ma i soldati che sorvegliano la zona sono in numero non indifferente.

Se hai lo Strangolamento Sith e 3 punti di Forza, e vuoi usarlo per eliminare una guardia in modo da attirare l'attenzione lontano da te, vai al **100**
Se hai la Telecinesi e 3 punti di Forza, e vuoi far cadere qualcosa di pesante in modo da creare scompiglio, vai al **210**
Se non vuoi o non puoi fare uso di questi poteri, allora devi trovare un altro modo al **44**

217

Scendi dal tuo trasporto e attendi che lo sprinter si faccia vicino.
Banditi, ladri, un cacciatore di taglie Trandoshano, e vari tirapiedi del boss Ballah l'Hutt, volti tristemente noti in tutta Tardos: sono il genere di canaglie che lavora per il capo malavitoso più potente della capitale, e forse anche del pianeta. Ballah controlla la maggior parte dei quartieri della città, e tutti gli abitanti di Tardos hanno avuto a che fare con i suoi loschi affari al-

meno un paio di volte nella loro vita. Come i tentacoli di una piovra, i suoi traffici e le sue attività illegali avvolgono nelle loro intricate trame tutta l'attività economica e politica del pianeta.

"Denda Coldlancer, vieni fuori" grugnisce con la sua voce scattosa e metallica il cacciatore di taglie Trandoshano, appartenente ad una razza di rettili famosa nella galassia per non essere affatto un modello d'onestà e di virtù. "C'è un debito che devi saldare con Ballah."
"Che cosa volete?" ringhia per risposta tuo padre, osservando la banda di loschi figuri armati.
"Avanti, Denda: non essere scorbutico con me. Del resto, Ballah è stato gentile, sempre disponibile nei tuoi confronti. Forse credi che la tua… la vostra nomina di portavoce dei Separatisti vi escludano dal pagare la speciale *clausola di protezione* che dovete a Ballah?"
"Clausola di protezione?" chiedi.
"Chiamalo per quello che è: *racket*" ribatte Denda.
"Oh, è soltanto una rata di un contratto: funziona in modo molto semplice. Tu, come tutti i mercanti del quartiere, pagate una piccola somma, e in cambio il potente Ballah vi assicura la sua protezione contro i pirati spaziali che potrebbero danneggiarvi durante i vostri lunghi voli galattici. Sai, Denda" prosegue il Trandoshano "ho visto tua moglie andare stranamente di fretta, stamattina, al mercato: non vorrei che avessi deciso di fuggire di fronte all'ultimatum che ti abbiamo dato l'altra sera."
Non sapevi di questo ultimatum: tuo padre non paga Ballah da parecchio tempo, a quanto pare.
"Come parziale risarcimento delle rate arretrate ci prenderemo il contenuto di questi trasporti leggeri.

Questa merce può bastare come acconto… per il saldo, ci faremo sentire tra un paio di giorni, che ne dici?"

Gli uomini di Ballah hanno realmente intenzioni minacciose: il Trandoshano sta alzando il grosso fucile e lo punta proprio contro tuo padre.

Se hai un Detonatore Termico e vuoi lanciarlo nel mucchio, vai al **157**
Se possiedi l'Influenza Jedi e vuoi usarla sul Trandoshano, vai all'**81**
Se vuoi attaccare il Trandoshano usando la Fulminazione Sith, vai al **238**
Se invece possiedi lo Strangolamento Sith e vuoi utilizzarlo contro il Trandoshano, vai al **177**
Nel caso tu non possa o non voglia usare uno dei poteri o degli oggetti sopra elencati, non ti rimane che cercare di difendere tuo padre andando al **39**

218

"Sono in giro di ronda" dici, aggiungendo un suadente gesto con la mano.
"Sei in giro di ronda, soldato" risponde l'ufficiale.
"Adesso lei deve continuare il suo giro, ufficiale"
"Ora devo continuare il mio giro. Avanti!"
La mente di quest'ufficiale era alquanto debole, fortunatamente. Aspetti che si allontanino e completi il giro per scrupolo, ma non trovi traccia di tuo padre o di tuo zio.

Sali al prossimo piano al **172**

219

Valuti con attenzione la distanza fra la testa del Rancor e il più grosso dei massi appuntiti. Prendi a correre e il Rancor cerca di afferrarti con uno scatto repentino delle braccia, ma tu sei più veloce e appallottolandoti in aria lo superi con la forza del tuo salto, sfiorando la sommità del cranio e atterrando con disinvoltura dall'altra parte. Il lento bestio ci mette un paio di secondi per accorgersi di essere stato aggirato, e quando si volta verso di te urlando di furore e facendo tremare il tunnel a suon di pugni, hai un buon vantaggio che ti consente di lasciartelo dietro e salvarti la pelle senza dover combattere stavolta.
Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Vai al **154**

220

La scheda magnetica si rivela fondamentale: la inserisci velocemente nella serratura, e una luce verde splendente si accende, indicandoti che la piattaforma sta scendendo.
"Sì!" esulti, e a quanto pare anche i tuoi hanno capito che ce l'hai fatta. Mentre di corsa torni sopra il vostro trasporto di famiglia, vedi che i soldati fanno esplodere la porta d'accesso all'hangar, ma ci pensa il fuoco dell'*Ice Spear* a tenerli lontani. Il cannone e la torretta laser sparano a ripetizione, tenendo lontani i soldati.
Senti distintamente il rumore della piattaforma che sta scendendo… voi vi trovate proprio in profondità, nel primo piano, più in basso di così non potevate capitare… il tuo sguardo non si stacca dal retro dell'hangar.

Temi che alcuni soldati possano fare il giro, armarsi di contraerea e prendervi alle spalle *prima* che scenda la piattaforma.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se va da 0 a 4, vai al **209**
Se va da 5 a 9, vai al **35**

221

Percepisci un pericolo immediato, qui, ora, subito!!! Abbassi la testa giusto in tempo per evitare una possente artigliata; alzi gli occhi e scopri che peggio di così non poteva andarti. Nientemeno che un enorme Rancor è il feroce bestio che ti ha attaccato! Questa pericolosissima razza di rettili che frequenta antri rocciosi e luoghi bui è distribuita anche nel sistema di Kemboo, a quanto pare, e ne hai di fronte un grosso e pericoloso esemplare. E' enorme, alto quanto l'intero cunicolo, furioso ed intenzionato ad ucciderti.

Rancor

Combattività 21 Salute 45

Non è necessario ucciderlo; quando la sua Salute è scesa a 15 punti, oppure al di sotto, interrompi il combattimento e vai al **199**

Il fuoco divampa, e si propaga a scapito di altri trasporti: è quello che volevi! Mentre non siete osservati, scegli uno dei caccia che sono parcheggiati qui e salite a bordo.
"Diamoci dentro!" urli, aprendo il fuoco e osservando lo scenario di morte e distruzione che stai creando: è l'unico modo per far suonare l'allarme rosso nella fortezza. Scarichi il tuo armamentario all'interno di questo hangar, e con i laser abbatti tutti i caccia che trovi. Mentre i soldati si accalcano attorno a voi, numerosi, senza sapere che cosa fare, acceleri e prendi velocità: alcuni rimangono schiacciati, altri, troppo vicini agli altri mezzi, sono coinvolti nelle fragorose esplosioni. Dopo un quarto d'ora il 30° piano è ridotto ad un inferno di fuoco e fiamme.
"Vediamo se questo basta per far suonare l'allarme rosso."
Senti suonare distintamente una sirena nella base: è scattato un allarme, ma vedi una luce gialla lampeggiare.
"Allarme giallo! Maledizione!"
"Se la minaccia riguarda solamente un piano, non scatta l'allarme rosso: non può essere estesa agli altri livelli, per cui suona l'allarme giallo. Ciascun piano, infatti, può essere isolato dagli altri, perciò non è tutta la base ad essere in pericolo" dice tuo zio.
"E non gli importa se abbiamo distrutto tutti i loro mezzi in questo piano?"
"Gli importa, eccome: prepariamoci a scendere dall'abitacolo!" esclama Denda, e indica una squadra d'assalto pesante armata di lanciarazzi e seguiti da una batteria di contraerea mobile: vi catapultate fuori

dall'abitacolo ma il caccia viene distrutto e l'esplosione vi scaglia lontano, perdi 2 punti di Salute.

Vi hanno scoperti e dovete fuggire: mentre correte, una squadra di soldati si mette di fronte a voi per sbarrarvi la via. Gli altri cominciano a inseguirvi e spararvi dietro: non sarà facile uscirne vivi.

Se vuoi aprirti la strada con un Detonatore Termico, vai al 18
Se una ventina di soldati non ti spaventano, e vuoi combattere per passare oltre, vai al **95**
Se vuoi arrenderti, vai al **226**

223

Ucciso anche l'ultimo dei soldati, richiudi la tua Spada Laser mentre il tuo maestro valuta velocemente la situazione.
"Siamo stati fortunati: sembra che i Mercanti abbiano attaccato la base per liberare Sylfase, ma non ce la faranno a sconfiggere il contingente repubblicano, è troppo numeroso. Dobbiamo approfittarne per fuggire: Lite, io vado in cerca di Denda, mentre tu devi scortare tua madre e tua sorella in un posto sicuro."
Ti guardi intorno, ma non ti sembra che esistano posti sicuri in questa base sotto attacco.
"Dobbiamo raggiungere l'hangar alpha" continua Shin "perché è lì che abbiamo fermato l'*Ice Spear*. Lite, fra poco la battaglia aerea finirà e il piano superiore sarà un luogo sicuro, solo quello inferiore è attaccato dalle truppe di terra. Cerca un magazzino sicuro attorno all'hangar nord e porta lì Flynn e Yané. Io cerco di rin-

tracciare Denda, dovrebbero averlo portato in uno dei corridoi di questo primo piano. Attendimi vicino all'hangar, io e tuo padre saremo presto di ritorno."
Annuisci mentre Shin Coldlancer scompare, partito alla ricerca di tuo padre. Devi scegliere un percorso per raggiungere sano e salvo l'hangar.

Se vuoi ripercorrere lo stesso cammino fatto per scendere, ossia andare verso l'enorme atrio centrale e prendere uno dei numerosi ascensori e montacarichi per salire, vai al **111**
Se vuoi cercare qualche ascensore che ti porti direttamente al piano sopra la tua testa, vicini all'hangar alpha, ispeziona il resto del corridoio nord al **244**

224

Corri come un forsennato, ma i laser sono troppi. Cerchi di deviarli al volo, di lato, mantenendo la Spada Laser con una sola mano e cercando di non distrarti dalla corsa, ma così facendo non defletti tutti i colpi diretti a te. Un laser viaggiava pericoloso verso la tua testa, ma tu la abbassi per un soffio e vieni colpito di striscio: è però un secondo colpo, che ti lambisce la coscia provocandoti una ferita bruciante, a farti soffrire di più.

Dolorante, continui la corsa e con un balzo atterri sulla passerella d'imbarco, che subito si alza mentre vieni tirato a bordo da tua sorella: hai perso 5 punti di Salute. Ti fermi a riposare, adesso, ce l'avete quasi fatta.

Vai al **58**

225

Di fronte ad un cancello chiuso, devi cercare altre vie d'accesso; l'unico modo per circolare liberamente è quello di sfruttare i condotti d'aerazione. Ti sarebbero stati inutili per coprire i lunghissimi corridoi di questa base – avresti impiegato giorni in questo modo – ma per questo breve tratto si rivelano indispensabili. Percorrete a ritroso molta strada, e trovata una grata metallica nel soffitto, apri la via con la tua Spada Laser ed entri per primo, con tua madre e tua sorella che ti seguono. Il condotto è stretto e devi camminare accovacciato, illuminato dal pallido bagliore della tua lama laser.

Purtroppo, i corridoi d'aerazione di una stazione spaziale sono sempre frequentati da ospiti indesiderati e con un po' di disgusto noti che la tua strada è sbarrata da un folto gruppo di ratti carnivori ben cresciuti; le loro zanne bioluminescenti illuminano di luce fosforescente l'oscurita del condotto.

Se possiedi l'Influenza Jedi e vuoi tentare di allontanare queste creature, vai al **52**
Altrimenti devi andare al **175**

226

Alzi le mani, e anche tuo zio e tuo padre seguono il tuo gesto: in effetti, non c'è molta scelta. I soldati ti circondano immediatamente: ne accorrono altri, tutti che si dispongono attorno a voi. La tua fuga è finita. Vi fanno posare i folgoratori, ma nessuno nota il manico della tua Spada Laser… un grandissimo vantaggio.

Se hai con te un Folgoratore, Carico o Scarico, devi eliminarlo dalla tua lista degli oggetti.
Con rudi maniere, venite spinti oltre e condotti fuori dall'hangar. Siete spinti sull'ascensore, e mentre scendete ai piani inferiori, valuti di attaccarli ma sono in troppi, e minacciano tuo padre e tuo zio coi loro fucili.

Con sgomento, ti accorgi che il piano nel quale venite condotti è il più basso di tutti: il primo. Più giù venite condotti, più difficile sarà risalire in superficie. I soldati non esitano a ricorrere a spinte, calci, e altre gentilezze del genere: perdi 2 punti di Salute mentre vieni spintonato lungo i corridoi del primo piano dell'Avamposto Theta. I soldati che vi scortano aumentano a mano a mano che avanzate, appena vi vedono vi circondano e puntano tutti i loro folgoratori verso di te, lasciandoti in pratica nessuna speranza di salvezza se tentassi di ribellarti. Con le mani sul capo, venite sbattuti a terra, e quando alzi lo sguardo ti viene forzatamente tolto l'elmo. I vostri tre volti sono la controprova che non siete soldati della Repubblica: con sgomento posi lo sguardo sull'uomo che è davanti a te.

Vai al **56**

227

Piazzi l'esplosivo e ti allontani di corsa, gettandoti a terra mentre l'esplosione incredibilmente possente rimbomba per centinaia e centinaia di metri sottoterra; la roccia viene sgretolata, una pioggia di detriti e polvere volano sopra la tua testa mentre aspetti che il fumo e il polverone si diradi. La potenza dell'esplosivo al plasti-

co ha avuto ragione dell'ammasso roccioso. Cancella quest'oggetto dall'Equipaggiamento.
Soddisfatto del risultato, superi l'ostacolo.

Vai al **170**

228

Sei stato veloce, nel prendere la decisione di fuggire: i soldati arrivano troppo tardi. Vi infilate nel corridoio con sufficiente vantaggio e vi dirigete di corsa verso l'hangar. Hai evitato i soldati senza dover combattere.

Vai al **187**

229

"Tu devi andare di sotto ad aiutare… gli altri tecnici."
"Io devo andare di sotto ad aiutare gli altri tecnici, sì."
Senza colpo ferire, l'uomo passa la scheda nella serratura magnetica e discende al piano inferiore. Ti sei liberato di lui in maniera incruenta, fortunatamente. Aspetti che il tecnico si allontani e inciti tua madre e tua sorella a continuare la corsa verso l'hangar alpha.

Ricordati che hai usato 3 punti di Forza. Vai al **62**

230

Shin lo guarda negli occhi, e cerca di leggere nei suoi pensieri… ci riesci anche tu, e vedi chiaramente che appena condotti a Coruscant sarete processati, riconosciuti colpevoli di reati gravissimi come alto tradimen-

to, aggressione all'esercito della Repubblica, reticenza, commerci illegali e altre accuse, poche con un fondo di verità, molte del tutto inventate.
Senti che la disperazione e la paura stanno montando nell'animo di tuo zio… è sempre stato molto legato alla famiglia, a tal punto da abbandonare la Repubblica e il Consiglio dei Jedi per difendere gli interessi dei Coldlancer e di Tard-Ei-Tari. La paura di perdervi è un sentimento molto pericoloso… potrebbe portare tuo zio al Lato Oscuro, forse si è già avvicinato nel momento in cui è divenuto un Jedi rinnegato.
Improvvisamente, Krivo si gira e tu e Shin vedete pendere dalla sua cintura il manico della Spada Laser: era lui ad averla e portarla con sé! L'ira e l'odio di Shin Coldlancer crescono a dismisura, è un attimo: allunga il braccio verso l'arma, la richiama a sé col pensiero, e prima che i soldati possano reagire spicca un poderoso balzo e sguainando la lama luminosa, atterra sul Comandante Krivo in uno sciabordìo di luce uccidendolo.
Lite, prendi gli altri e fuggi! Non fare che il mio sacrificio sia inutile!
Senti risuonare nella tua mente queste parole, mentre i soldati gli saltano addosso. E' un plotone immenso, non ha possibilità di salvezza, anche se grazie alla sua agilità sta resistendo valorosamente.

Se appartieni al Lato Chiaro della Forza, vai al **171**
Se appartieni al Lato Oscuro della Forza, vai al **28**

231

Applichi l'Esplosivo al Plastico sulla piccola piattaforma e ti allontani, in tempo per non venire coinvolto nella possente esplosione che liquefa il metallo e ti apre una via d'accesso anche più larga del necessario: ti avvicini ai bordi del foro ancora fumante e cerchi di valutarne la profondità, che sembra essere veramente notevole.

Cerchi di fare luce grazie alla Spada Laser, e anche di farla scendere di qualche metro tenendola sospesa a mezz'aria e calandola lentamente grazie alla Forza, ma non tocca ancora il fondo. Quanto potrà essere profonda questa via d'ingresso? Sarà talmente profonda da risultare impraticabile? Forse conduce direttamente al livello più basso della base?

Se hai una Fune, puoi usarla per calarti nel fosso (ed eventualmente risalire) al **211**

Se hai almeno 2 punti di Forza e la Telecinesi, e vuoi calare la Spada Laser più in basso possibile senza perderla per appurare la profondità del fosso, vai al **31**

Se vuoi buttarti in quest'apertura, sperando che non sia troppo profonda, vai al **240**

Se non ti fidi, puoi continuare ad esplorare nei paraggi in cerca di un'altra via al **250**

232

Tuo zio ti dà una piccola spinta e tu sali, quando scopri con orrore che una squadra di sentinelle ti attendeva, con i fucili puntati verso di te: sono troppo vicini, non puoi sperare di parare i loro colpi, ed è il tuo istinto a salvarti lasciandoti cadere giù in malo modo su tuo zio,

ma evitando la raffica di laser. Perdi 2 punti di Salute, ma non è niente di grave. Le sentinelle si avvicinano al bordo della botola così aperto e aprono il fuoco; defletti i loro colpi, facendo vorticare la Spada Laser, e vi allontanate dalla passerella ascensore.
"Meno male che me ne sono tenuto lontano!" grida tuo padre. "Lite, Shin, come li sistemate questi adesso?"
I soldati sono in buona posizione; il loro numero è di una dozzina circa, e il loro volume di fuoco è pericoloso. Non puoi deflettere dodici laser rivolti verso di te da distanza ravvicinata, sono colpi troppo numerosi e troppo vicini. Mentre vi tempestano di laser, vi riparate dietro un angolo e ragionate sul da farsi.

Se hai un Detonatore Termico e vuoi lanciarlo contro di loro, vai al **251**
Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla per saltare attraverso la botola aperta cogliendoli di sorpresa con la tua rapidità di movimento, vai al **147**
Altrimenti, devi affidarti all'abilità di tuo zio andando all'**80**

233

La Fune con rampino d'aggancio che ti ritrovi è ideale: fissi il rampino d'aggancio alla base del piano, e ti cali lentamente facendo attenzione a non mollare la presa e a scendere a piccoli tratti, perché se tentassi la discesa tutta d'un colpo il rampino potrebbe sganciarsi e farti fare un bel volo di 20 metri.
Ci vogliono pochi secondi per atterrare: ti trovi sopra la cabina dell'ascensore. Non esistono porte, ma la tua Spada Laser è una chiave che apre parecchie serrature:

un paio di colpi, rompi una grata, con un gesto deciso tiri a tè la fune, discendi nell'ascensore e apri la porta. Senza colpo ferire, sei arrivato al piano inferiore.

Vai al **113**

234

Non sei stato abbastanza veloce: hai scansato il colpo per un pelo, ma questo aderisce alla superficie del trasporto che è dietro di te ed esplode. La potenza dell'esplosione è notevole, e tu vieni coinvolto e lanciato in aria: atterri in malo modo, sotto una pioggia di detriti, e perdi 3 punti di Salute. Dietro di te, vedi il fianco del mezzo di trasporto squarciato. Ancora un istante di ritardo, e saresti morto.

Il cacciatore di taglie è visibilmente deluso per averti mancato, e vedendoti ancora in piedi lancia un ultimo gesto di sfida e si allontana a gran velocità sullo sprinter, assieme ai tirapiedi sopravvissuti.
"Ci rivedremo presto, Coldlancer!" urla, mentre la sagoma del suo trasporto si allontana.

Vai al **109**

235

La piattaforma rocciosa non è quasi circolare; è *perfettamente* circolare. È la piattaforma d'atterraggio di una base sotterranea, che adesso scende in profondità con rumore metallico che fa tremare la zona circostante per

centinaia di metri. L'avamposto che cercavi è dunque un avamposto sotterraneo!
Ci vuole tempo per completare la manovra. La piattaforma scende velocemente, ma immagini che per spostare i velivoli dalla piattaforma e farla risalire in superficie occorra parecchio tempo. Ecco perché le truppe lasciavano la base Foxtrot ad intervalli di tempo regolari, e non tutte in una volta.
Questo rende la base effettivamente inespugnabile; inattaccabile a bombardamenti aerei, ad assalti di fanteria, ti chiedi se esista un altro accesso a parte la piattaforma che imbarca e sbarca aerei. Tua madre e tua sorella sono evidentemente preoccupate, pensando che tu debba infiltrarti in questa roccaforte sotterranea che probabilmente si rivelerà inespugnabile; tuttavia, questo non frena la tua determinazione a trovare tuo padre e tuo zio per salvarli.
Fermi il caccia in un luogo ben nascosto, dietro un alto gruppo roccioso, e lasci tua madre e Yané in questo luogo, un nascondiglio sicuro. La notte avvolge completamente il satellite Kemboo II: ti allontani ed esplori la superficie, cercando un modo per entrare nella base sotterranea. Dev'esserci assolutamente un accesso secondario.

Se vuoi usare la Percezione Jedi per vedere al buio, ed hai almeno 4 punti di Forza, vai al **98**
In caso contrario, vai al **188**

236

Inserisci la cifra, speranzoso, ma purtroppo la serratura non si sblocca; al contrario, una piccola scarica elettrica esce dall'apparecchio facendoti parecchio male. Perdi 4 punti di Salute.

Imprechi contro la malasorte: evidentemente, non hai capito la regola matematica secondo la quale sono scritti i 4 numeri. La cifra che hai scelto non può essere la soluzione.

Torna al **78** e scegli un'altra cifra.

237

Gli uomini ti vedono apparire d'improvviso, e prima di accertarti delle loro intenzioni li termini con un paio di sciabolate di Spada Laser. Forse tua madre e tua sorella non hanno approvato lo spettacolo, ma perlustrando rapidamente i cadaveri trovi 1 Fune e – cosa più interessante di tutte – una scheda magnetica che sembra fare al caso tuo. Registrala fra i tuoi Oggetti come Chiave Blu – obbligatoriamente: ti serve per attivare l'ascensore d'emergenza, a quanto pare. Puoi decidere di prendere oppure no la Fune, come vuoi.

Inseriscila nella serratura magnetica e vai al **203**

238

Concentri tutta la tua ira e la tua forza distruttrice sul Trandoshano: questo maledetto cacciatore di taglie ha deciso di riscuotere un tributo troppo grosso stavolta!
Apri i palmi delle mani verso di lui: senti una scarica elettrica attraversarti il corpo prima di raggiungere la punta delle tue dita e colpirlo. Una forte scintilla elettrica lo investe in pieno petto, tramortendolo e sbalzandolo al suolo in men che non si dica. Hai usato 3 punti di Forza per questo attacco.
"Maledetto! Questa ce la paghi!" urlano i soldati: adesso il loro bersaglio non è più tuo padre Denda, ma sei tu! Mentre il Trandoshano, che sembrava essere il capo della banda, rimane al suolo tramortito, i predoni aprono il fuoco su di te: sguainando al volo la tua Spada Laser, defletti con la sua lama di luce i primi colpi di folgoratore, mentre ti avvicini e affronti i nemici.

Predoni Tardoniani

Combattività 16 Salute 26

Se vinci vai al **133**

239

Ti tuffi a terra scegliendo con cura il tempismo, e grazie alla tua agilità e ai tuoi riflessi eviti le lame roteanti che si conficcano al suolo dietro di te; pensavi che fossero abbastanza innocue, tutto sommato, quando i tuoi sensi ti avvisano di un pericolo di cui ignoravi l'esistenza. Quei dischi sono realizzati in acciaio mandaloriano! E' un materiale resistentissimo, l'unico in

tutto l'universo a resistere alla Spada Laser in qualunque circostanza; neanche una sottilissima sfoglia di acciaio mandaloriano può essere tagliata dalla lama luminosa dei Jedi.

Ringrazi il tuo innato buon senso se la tua testa è ancora al suo posto sopra il collo. Scorgi una smorfia di disappunto sulle facce degli Iridoniani, mentre ti avvicini con l'arma sguainata per ucciderli. Li vedi alzare il braccio sinistro: anche lì hanno dischi rotanti, che usano costantemente per cercare di tagliarti la testa. Sarà una battaglia più difficile del previsto.

Tagliatori di Teste

Combattività 18 Salute 30

Se dopo 4 scontri il combattimento non è ancora concluso, vai al **107**
Se li uccidi entro il quarto scontro, vai al **3**

240

Compi una scelta molto avventata. Hai agito senza pensare, evidentemente: il fosso è ancora più profondo di quanto avevi stimato, e precipiti come un corpo morto per più di trenta-quaranta metri prima di incontrare una dura superficie che provoca la tua morte. Non hai neanche potuto accorgerti in anticipo dell'impatto, dato che il pozzo in cui hai gettato la tua vita è avvolto dall'oscurità più totale.

In questo modo termina la tua vita e la tua avventura.

241

Digiti la cifra e preghi in cuor tuo che la serratura si sblocchi: attendi, ma tutto quello che ottieni è una scarica elettrica dolorosa che ti colpisce facendoti male. Perdi 4 punti di Salute.

Non hai capito bene la regola matematica secondo la quale i numeri sono scritti. Devi ripensarci, non può essere questa la cifra esatta.

Torna al **78** e scegli un'altra cifra.

242

Con la scarsa luce a tua disposizione, impieghi ore prima di trovare qualcosa. Esamini i contorni delle pietre e delle rocce, prima quelle di grandi dimensioni, poi quelle più piccole, ma il procedimento è lentissimo. Devi consumare un Pasto, nel frattempo, oppure perdere 3 punti di Salute.

Gli sforzi vengono alfine premiati, quando in uno degli affioramenti più piccoli scorgi una fenditura: vi infili lentamente la lama luminosa per illuminare il suo interno, ma non vedi la luce riflettersi sulle pareti. Intuisci che l'apertura non porta molto in profondità, e lasci guidare la Spada Laser tenendola sospesa a mezz'aria e calandola a poco a poco grazie ad un elementare uso della Forza. Si ferma a non più di quattro metri sotto di te: si tratta di una specie di corridoio, potrebbe fare al caso tuo. Entusiasta per aver finalmente trovato un accesso, recuperi la tua arma e valuti un modo per allar-

gare la fessura: stretta com'è non riesci a passarci attraverso.

Se disponi di un Esplosivo al Plastico e vuoi provare ad usarlo, vai al **42**
Se vuoi provare con un Detonatore Termico, puoi usarne uno al **212**
Se non hai o non vuoi usare questi Oggetti, devi cercare di allargare il passaggio grazie all'uso della tua fida Spada Laser al **131**

243

Concentri la tua rabbia assassina verso uno dei soldati della pattuglia: mentre senti come un formicolio attraversarti tutto il corpo e culminare nella tua mano, la dirigi verso la gola del guerriero e lo vedi contorcerci spasmodicamente e menarsi al suolo, in preda a frenetici scatti, mentre si porta le mani al collo.
"Cosa c'è, ti senti male?"
"O Dio, cosa succede!"
Mentre i suoi compagni gli si avvicinano e il conducente del carro scende per osservare da vicino il soldato, passi velocemente radente ai muri e sgattaioli nel corridoio sud senza che nemmeno se ne accorgano. Il loro compagno, nel frattempo, giace al suolo esanime e senza vita.

Ricordati che hai usato 3 punti di Forza e vai al **36**

244

Mentre i rumori della battaglia aerea e di quella terrestre furoreggiano, prosegui verso nord in una direzione apparentemente senza vie di fuga.
Dopo pochi minuti trovi proprio quello che stavi cercando: una serie di ascensori di emergenza! Riservati al solo trasporto di persone, potrebbero condurti immediatamente al corridoio alpha, vicini all'hangar: fai nascondere tua madre e tua sorella dietro l'unico riparo esistente, dietro una grossa colonna, e cerchi di attivare il funzionamento di questi ascensori d'emergenza.

Se hai una Chiave Blu, vai al **203**
Altrimenti, vai al **260**

245

Tenti la follia: ti getti verso uno dei montacarichi usati dai soldati. La pattuglia ovviamente ti vede e ti tempesta di domande. Non hai l'aspetto di un soldato, di un tecnico, quanto piuttosto quello di un prigioniero evaso.
"Dobbiamo riportarti in cella! Alza le mani, sei in arresto!" ti impongono.
Sguainando la Spada Laser, lo privi della vita mentre i suoi compagni fanno fuoco su di te: defletti i loro colpi e ti getti nella mischia, ma è un inutile scontro frontale.
Non puoi difendere tua madre e tua sorella, in questo modo, che vengono attaccate da una seconda squadriglia di soldati e uccise con qualche colpo di folgoratore.
Ma soprattutto, non puoi difendere te stesso dal numero incalzante di guerrieri della Repubblica: nonostante la tua abilità nel maneggiare la Spada Laser, il numero di

nemici ti schiaccia, e mentre vieni sopraffatto recrimini contro la tua eccessiva e inutile aggressività.

Avresti dovuto cercare un modo più intelligente di salire al piano superiore: la tua vita e la tua avventura finiscono così.

246

Con tuo padre Denda al posto di pilotaggio, accendete i motori e partite. Il viaggio dura soltanto poche ore: il sistema Kemboo non è molto lontano da Tard. Uscite dall'iperspazio e osservate il gigante gassoso Kemboo, che dà il nome al sistema. L'unico spazio colonizzabile da esseri viventi è quello della sua seconda luna, Kemboo II, ed è lì che sono state create dall'uomo alcune basi come quella chiamata Foxtrot, dove vi state dirigendo.
"E' l'unica base del satellite che non sia *off limits*, nelle altre è proibito l'accesso" spiega tuo padre.
"Come mai hanno costruito delle basi su questo sistema? Fa parte della Repubblica?" chiede tua madre.
"No" risponde tuo padre "ma il sistema è segnato su tutte le carte di navigazione come disabitato. Solo qualche mercante sa di questo posto, e spesso lo usano per nascondere merci di contrabbando. Si trova in un settore dove è pericoloso navigare nell'iperspazio, ma quando eravamo ragazzi io e un paio di amici scoprimmo una rotta sicura per arrivarci."

L'*Ice Spear* atterra in uno dei due hangar superiori della base, che è strutturata in due piani. Quando atterri, scopri che l'hangar è incredibilmente spazioso e mezzo

pieno, ospita navi di varie dimensioni e provenienti da ogni parte della galassia. Cerchi con gli occhi e trovi anche il trasporto personale di tuo zio, un tipico caccia tardoniano di piccola taglia: lo *Speed Lancerer*.
Il comitato di benvenuto è formato da una sola persona: il tuo maestro e zio, Shin Coldlancer, che avvolto nel suo mantello da Maestro Jedi vi accoglie calorosamente, felice di vedervi sani e salvi.
"Seguitemi: ho fatto preparare già da tempo delle stanze per voi. Ah, ovviamente potete dare un'occhiata in giro: questa stazione è molto più accogliente di quello che sembra!"
Accogli la proposta con entusiasmo, anche se speri di poter parlare a quattr'occhi col tuo maestro, più tardi.
"Vai pure, Lite" ti dice tuo padre "ti aspettiamo fra mezz'ora nella nostra stanza."

Vai al **166**

247

"Ma i soldati non si insospettiranno a vedermi da solo con un detenuto?"
"Certo che si insospettiranno! Ma devo spiegarti tutto? Non sono programmati per fare domande e dare ordini ad un loro simile. Solo un ufficiale potrebbe, ma…"
Senti i passi distinti di una squadra di ronda avvicinarsi. Saranno qui fra pochi secondi. Ti prepari ad affrontarle, ma a quanto pare il tuo amico Nemos Hatt ha deciso di pensarci da solo. Sguscia verso di loro silenziosamente, appostandosi dietro una colonna, e appena la squadriglia passa, piomba addosso ad uno dei soldati uccidendolo fulmineamente con una stretta di collo micidiale.

Nemos Hatt è sbalorditivo: agile come un gatto, letale a corpo a corpo, riesce a sconfiggere e uccidere a mani nude un'intera squadriglia di sentinelle. L'ufficiale tenta la fuga, ma Nemos è rapido di riflessi e, raccogliendo un folgoratore da uno dei soldati morti, lo fa secco con un unico e preciso colpo.
"Come vedi" aggiunge "il mio aiuto può esserti veramente parecchio prezioso."

Perquisite i corpi, e trovate i seguenti oggetti:

9 Folgoratori Carichi
1 Bacta Tank
1 Fune

Nemos tiene per sé uno dei fucili folgoratori; se il tuo Folgoratore è Scarico, puoi abbandonarlo e prenderne uno che invece è Carico.
"Dove sono i prigionieri che devi salvare? Come pensi di riuscire a trovarli, già sai in che cella si trovano?" ti chiede.
"Lo scoprirò presto: sono certamente in questo piano."
Con sguardo fortemente dubbioso, Nemos ti segue, e cerca di capire cosa stai facendo quando ti avvicini ad ognuna delle porte, ma evidentemente non arriva ad intuire che sei addestrato all'uso della Forza. Li senti molti vicini, devono essere qui.
A un certo punto, noti una porta aperta: sembra un deposito di oggetti… potrebbe esserci qualcosa d'interessante.

Se vuoi esaminarlo, vai al **10**
Vai al **118**

248

Salti di lato ed eviti la raffica di laser proprio all'ultimo istante, ma è una caccia al bersaglio mobile che non puoi evitare per sempre. Il caccia ti punta ancora una volta, e cerchi di correre verso uno dei tanti cumuli rocciosi dell'irregolare superficie di Kemboo II per nasconderti, ma si rivela inutile: il caccia lascia partire un missile che disintegra la cresta rocciosa assieme al tuo corpo.

Distrutto dall'esplosione, non avverti alcun dolore nell'istante della tua morte: non saprai mai cosa ne sarà della tua famiglia, di tuo padre e di tuo zio e nemmeno di tua madre e tua sorella, nascoste poco più lontano, che hanno assistito alla tua terribile morte. La tua vita e la tua missione finiscono così.

249

Prendi il fucile folgoratore, e lo punti con vigore dietro la schiena di Nemos Hatt.
"Vacci piano, mi raccomando! Non vorrei che partisse casualmente un colpo!"
"Non preoccuparti, c'è la sicura" gli rispondi.
"Bene. Adesso dobbiamo soltanto trovare la Piattaforma Circolare Minore d'Emergenza per il personale umano della stazione…"
"Aspetta un momento."
"Cosa c'è?"
"Dobbiamo prima salvare altri prigionieri."
Parli a Nemos di tuo padre e tuo zio, e non sembra molto contento di doversi prendere la briga di salvarli, fa anche parecchie storie. Ma è l'unico motivo che ti ha

spinto ad entrare in questa base: lui dice che sei tutto matto, dopodiché continuate il vostro giro d'ispezione al 34° piano.

Vai al **247**

250

Ispezioni attentamente l'area attorno alla piattaforma in cerca di un qualche cosa d'interesse, ed è un improvviso colpo di fortuna a farti trovare qualcosa dopo pochi minuti, non grazie alla vista, bensì all'udito. Avverti un rumore simile a quello di venti, o passaggi d'aria turbinosi, procedendo a capo chino: sembra che ci siano dei fori nella roccia, di dimensione estremamente piccola e disposti a semicerchio, praticamente invisibili ad occhio nudo alla luce della Spada Laser, ma che puoi avvertire al tatto. Evidentemente, una base sotterranea non può esistere senza un sistema d'areazione! La più classica delle vie d'accesso ad una fortezza può esserti utile anche stavolta: le prese d'aria sono poche e nascoste benissimo, ma tu sei riuscito a localizzarne una, e per giunta al buio! Approfittando del fatto che è realizzata in una lega metallica, e non è scavata nella viva roccia, pratichi un'apertura grazie alla Spada Laser.
Immergi la lama nel punto in cui c'è la presa d'aria e la attivi: è un lungo lavoro, ma dopo una decina di minuti hai reso il metallo abbastanza rovente da risultare attaccabile. Un paio di fendenti completano il lavoro, e la strada è finalmente spianata. Adesso devi inserirti nel condotto d'aerazione e pregare per l'ennesima volta di avere fortuna.
Vai all'**83**

251

Hai un'arma che può semplificare tutto. I soldati si sporgono sempre più dalla botola per riuscire a vedervi e spararvi contro: esci allo scoperto, rotoli verso di loro e mentre ti getti sul lato per evitare una raffica di colpi, lanci il Detonatore Termico proprio nel mucchio. La bomba esplode e colpisce tutte le sentinelle, che urlano di dolore e cascano al suolo, alcune morte, altre ferite. Decidi di non correre rischi, e con la Spada Laser infierisci su tutti i corpi.

Tuo padre si congratula con te per l'uso del Detonatore Termico.

"Anche io ne faccio uso!" ti dice sorridendo "Peccato che la mia collezione di scorta mi sia stata confiscata da quel bastardo di comandante."

Tu e tuo zio potete salire al quarantesimo piano senza problemi. Ricordati di cancellare un Detonatore Termico dalla tua lista.

Vai al **27**

252

Concentri le tue percezioni: chiudi gli occhi e ti isoli per un momento dall'ambiente circostante. Prima ti era impossibile percepire la presenza di tuo padre all'interno del primo piano, ma per quanto riguarda un essere sensibile alla Forza è diverso: tuo zio è un Maestro Jedi, e non ti è difficile localizzarlo.

Anche se le tue facoltà al riguardo non sono molto sviluppate, percepisci chiaramente la sua presenza all'interno della base: più precisamente, si trova nel braccio sud. C'è, ed è vivo, questo è sicuro. Ma sarà

riuscito a trovare tuo padre, o si trova in un altro braccio? E se Shin è stato catturato? Non puoi crederlo, è un Maestro Jedi, ma data la situazione non ti senti di escludere alcuna ipotesi.

Ricorda che hai usato 3 punti di Forza e vai al **115**

253

"Sono gemelli questi due?" chiede tuo padre… il fatto è che sono identici al soldato che hai ucciso fuori della Base Theta, dal quale hai preso l'armatura… togli l'elmo anche agli altri soldati morti della pattuglia, e scopri che sono tutti identici fra loro.
"Mio dio… sono *cloni*!"
"Un intero plotone di cloni? E' assurdo!" dice tuo padre.
"No… non un plotone… un *esercito* di cloni" balbetti meravigliato.
"Ora capisco da dove ha preso tutti questi soldati la Repubblica… li hanno *clonati!* Hanno usato un numero industriale di esseri umani come carne da macello!" sibila tuo padre.
"Già… e li hanno anche privati di autonomia decisionale, li hanno modificati geneticamente."
"Maledizione… ecco perché diceva che *tutti i soldati della Repubblica avevano la stessa identica voce*…" capisci esterrefatto. Sono tutti identici, programmati per obbedire agli ordini.

Vi riprendete dalla scoperta shock. "Dobbiamo fuggire da qui." dice Shin "Innanzitutto, Lite, credo che dobbiamo darci da fare per trovare la mia arma. Me l'ha

sequestrata Krivo in persona, quindi potrebbe trovarsi nelle sue stanze, in uno dei piani superiori della fortezza."
"E se non è lì?"
"Allora non ho idea di dove possa essere."
Potrebbe anche essere meglio trovare un modo per uscire direttamente da questa base.

Se vuoi cercare la Spada Laser di tuo zio, vai al **116**
Se invece vuoi immediatamente trovare un modo per uscire dalla fortezza, vai al **216**

254

Sotto gli occhi sbalorditi delle sentinelle, sollevi il palmo della mano e lo punti verso il soldato che, fermandosi improvvisamente, si porta le mani alla gola. Lo vedi contorcersi al suolo in preda a mille spasmi, prima che l'ultimo dei suoi strilli agonizzanti si spenga. Impauriti dalla morte subitanea e inspiegabile del loro compagno, i soldati esitano ad attaccarti: troppo tardi per loro, gli sei già addosso.
Ricordati che hai usato 3 punti di Forza.

Squadriglia di sentinelle

Combattività 14 Salute 18

Se vinci, vai al **174**

255

Ti lanci in uno scatto incredibile, e non ti preoccupi minimamente dei laser che ti sfiorano, passano a pochi millimetri dal tuo naso e che minacciano di folgorarti. Contando unicamente sulla tua velocità, e sul fuoco di copertura di tuo padre, riesci a portare a termine illeso il tragitto dallo *Steelgather* al vostro trasporto correlliano.

Con un agile balzo atterri sulla passerella d'imbarco, che subito si alza mentre vieni tirato a bordo da tua sorella. Ti fermi a riposare, adesso, ce l'avete quasi fatta.

Vai al **58**

256

Il vostro attacco veloce e letale attira le attenzioni di un'altra squadriglia di soldati che corrono verso il corridoio sud: aprono il fuoco su di voi, ma è uno scherzo deflettergli contro i loro stessi colpi mentre tua madre e tua sorella si rifugiano dietro le vostre spalle.
"Stavolta sono di più!" dice Shin.
"Ma non sarà un problema!" rispondi sicuro di te.

Scorta di medie dimensioni

Combattività 16 Salute 26

Se vinci, vai al **223**

257

Arrivi al 35° piano. La struttura della base, essendo piramidale, riduce sempre più lo spazio che ciascun piano ha a disposizione, salendo. Ciò rende anche più veloci i giri di ronda delle sentinelle, perciò devi muoverti.
Procedi in senso orario come al solito, ma sei lento perché devi sorreggere sia tuo padre che tuo zio. Raggiungi la medical machine, apri la capsula di contenimento del macchinario, e mentre attivi la procedura di caricamento del Bacta, appoggi tuo padre, seduto, con la schiena contro il macchinario. Anche tuo zio è distrutto, ma vedi che Denda ha nettamente più bisogno di cure mediche. La quantità di Bacta è limitata, purtroppo, ma sembra che sia sufficiente per almeno due persone.
Mentre tuo padre è nel bel mezzo del processo di guarigione – che hai settato a *fastest*, il più veloce, per risparmiare tempo e Bacta – senti le sentinelle avvicinarsi; a quanto pare, dovrai affrontarle.
Ti nascondi dietro una curva del corridoio e appena le senti arrivare, le attacchi repentinamente.

Pattuglia di ronda

Combattività 16 Salute 23

Se vinci, vai al **13**

258

Hai appena eliminato il gigantesco ragno, che non fai nemmeno in tempo a poggiarti un attimo sulla parete di roccia per riposare: l'ululato del Rancor che ti insegue ti fa scattare in piedi. Esci dal piccolo vicolo cieco in

cui ti sei cacciato e torni nel punto dove si dirama la via.

Vai al **162**

259

Ripensi al tizio imprigionato, e pensi che forse potrebbe darti una mano. Raggiungi la sua stanza e apri la porta, dopodiché disattivi le manette energetiche di costrizione e lo aiuti a rialzarsi. Gli occorrono un paio di minuti per sorreggersi sulle gambe, semiparalizzate per il lungo periodo trascorso immobile in quella strettissima cella.

"Potresti dirmi almeno grazie" gli fai.

"Beh, penso che sarai tu a dovermi ringraziare: ti aiuterò ad uscire di qui, senza di me non ce la faresti mai."

"Lo credi davvero? E come mai, secondo te, io ero libero e tu marcivi in quella lurida cella?"

"Non ne ho idea, in tutta franchezza, ma penso che sarai tu a ricavare più vantaggi di me, adesso."

Stai quasi cominciando a pentirti di averlo liberato.

"Ci serve poco per fuggire, dobbiamo soltanto muoverci con sicurezza; rimettimi queste ai polsi" ti dice, indicandoti le manette energetiche che gli hai tolto. Vuole fingersi un prigioniero che stai scortando nella sua cella di detenzione.

"Non è sospetto" esprimi ad alta voce "che un singolo soldato scorti un prigioniero? Ho sempre visto circolare i soldati in squadre e pattuglie… sono sempre almeno in coppia."

"Sì, è sospetto, e infatti dobbiamo sperare di non imbatterci in nessun ufficiale, altrimenti dovremo passare al-

le maniere pesanti. Ce l'hai un Folgoratore? Puntamelo alla schiena!"

Se hai un Folgoratore, Scarico o Carico che esso sia, vai al **249**
Se non lo hai, vai al **153**

260

A quanto pare ci vuole una scheda magnetica o qualche chiave simile per azionare quest'ascensore. Smanetti un po' vicino ai comandi, quando senti avvicinarsi un piccolo gruppo di persone in borghese, non rivestite con l'armatura dei soldati, che si avvicinano a ritmo sostenuto.
"Dobbiamo far presto, hanno bisogno di noi sopra…"

Stanno puntando dritti verso l'ascensore.

Se vuoi attaccarli, vai al **237**
Se vuoi fuggire prima che ti vedano, allora devi scegliere un altro modo per salire al piano superiore: dirigiti di corsa verso l'atrio centrale con tua madre e tua sorella al **111**

261

Il tuo successo è parziale, alcuni ratti si allontanano ma i più grossi, spinti dalla fame, ti attaccano con le loro affilate zanne. Devi combattere.

Ratti carnivori

Combattività 9 Salute 19

Il condotto è molto stretto e i tuoi movimenti sono limitati, quindi devi sottrarre 5 punti alla tua Combattività per questo combattimento.

Se vinci vai al **65**

262

Mentre avanzi nel tunnel buio, intravedi di lontano un bagliore fosforescente: incuriosito da questa fonte di luce, ti avvicini e scopri che essa proviene direttamente dalle pareti della galleria. Sono degli ammassi di batteri bioluminescenti di cui tuo zio ti parlò una volta, i Pakta, nutrienti e commestibili dall'uomo. Su questa parete puoi raccogliere fino a 3 Razioni di Pakta; puoi utilizzarle in qualsiasi momento, tranne un combattimento, o addirittura come un Pasto. La loro caratteristica è che ogni volta che le usi, sia per guarirti solamente, sia per mangiare, recuperi 3 punti di Salute. Puoi scegliere di tenerne fino ad un massimo di 3 fra gli Oggetti del tuo equipaggiamento.

Continui a camminare, lieto di avere scoperto una piccola colonia di Pakta, quando il corridoio comincia a calarsi sempre più in profondità…

Se hai il Sesto Senso, vai al **221**
Altrimenti vai al **125**

263

Purtroppo l'accesso all'ascensore d'emergenza è regolato da una serratura magnetica: non avendo la tessera che ti permette di attivarlo, devi ricorrere alle maniere forti. Estrai il manico della Spada Laser e lo appoggi nel centro della porta: attivi la lama di luce, mentre il familiare rumore elettrico riecheggia nella colonna dove si trova l'ascensore.
Il tuo scopo è quello di riuscire a squagliare la porta, in maniera sufficiente da aprirti un passaggio. Mentre lanci occhiate ansiose verso il corridoio, giri e rigiri il manico della spada: la fortuna stavolta è dalla tua, e ti occorrono pochi minuti per rendere incandescente un grosso blocco di porta, a tal punto da farlo staccare e cadere ai tuoi piedi. Adesso hai accesso al corridoio verticale usato dall'ascensore per salire e scendere da un piano all'altro: devi calarti al suo interno. E' un salto di 20 metri da qui al fondo, se sbagli sei morto.

Se hai una Fune e vuoi usarla, vai al **233**
Altrimenti, devi arrangiarti al **34**

264

Ricorri al solito trucco mentale: dici di stare eseguendo un semplice giro di ronda, e la tua versione dei fatti, seppur palesemente incredibile, convince la debole mente dell'ufficiale, che ordina ai suoi soldati di continuare il giro senza fare troppe domande.
Hai usato 3 punti di Forza.

Attendi un po' che si calmi la situazione, e continui il tuo giro di esplorazione. Con impazienza ti avvicini a

tutte le porte, sperando di trovare quella giusta. Ne sei sempre più sicuro: tuo padre e tuo zio si trovano entrambi in questo piano.
Mentre cammini nel corridoio noti una porta aperta: è un deposito di oggetti… potrebbe esserci qualcosa d'interessante.

Se vuoi esaminarlo vai al **158**
Se non vuoi, continua al **4**

265

Il corridoio sud è quello più strettamente sorvegliato. Siccome vi si trova tuo zio, sarà il settore dei prigionieri politici. Anche il Mercante Sylfase probabilmente si trovava in quel corridoio ed è proprio quella la zona della base attaccata con più veemenza dai droidi della Federazione: mentre lanci numerose occhiate in quella direzione, scorgi qua e là punti della superficie esterna danneggiati anche gravemente dai pochi ma ben assestati colpi che le navi dei Mercanti sono riuscite ad apportare.
Proprio quando stai per perdere ogni speranza di poter passare dall'altra parte, ti si presenta un'occasione favorevole: un piccolo carro, alto all'incirca 4 metri ed interamente rivestito di durasteel, emerge da uno dei due corridoi laterali e si piazza proprio di fronte alla pattuglia di soldati che è al centro dell'atrio. Mentre il conducente del carro chiede informazioni, lo spazioso retro del carro ti suggerisce un paio di idee.

Se hai almeno 2 punti di Forza e l'Agilità Jedi, e vuoi provare a superare l'alto carro con un salto sperando di

atterrare alle spalle della pattuglia senza essere visto, vai al **215**
Se invece hai almeno 3 punti di Forza e l'Influenza Jedi, e vuoi indurre le menti dei soldati a concentrarsi completamente sul discorso ignorandoti mentre sgattaioli dall'altra parte, vai al **119**
Se hai almeno 3 punti di Forza e lo Strangolamento Sith, e vuoi usarlo per uccidere uno dei soldati creandoti un diversivo che ti permetterebbe di passare inosservato dall'altra parte, vai al **243**
Se non puoi o non vuoi effettuare nessuna di queste scelte, allora non ti rimane che entrare nel retro del carro sperando che sia vuoto all'**87**

266

Purtroppo per te non sei stato abbastanza veloce: riesci a spingere tua madre appena in tempo, ma il pesante masso ti piombra proprio fra le costole. Almeno ti ha colpito di striscio, nel senso che grazie alla tua agilità ti sei lanciato su di un fianco per spingere tua madre e quindi non sei stato schiacciato completamente, ma la ferita è parecchio grave. Perdi 7 punti di Salute.
Tua sorella cerca di aiutarti a rialzarti, e ti tampona alla meno peggio la ferita al fianco: le dici di non preoccuparsi e stringi i denti.

Imprecando contro la malasorte, proseguite al **97**

267

Il corridoio est è facile da imboccare, perché camminando radente ai muri riesci ad approfittare di una di-

strazione delle guardie e ti infili nel passaggio alla tua sinistra.
Il numero dei soldati che camminano per il corridoio aumenta notevolmente in prossimità dell'hangar. Conti sulle tue percezioni per localizzare tuo padre, sfruttando il forte legame empatico che hai con lui e che puoi sentire nella Forza. Hai esplorato quasi tutto il corridoio senza trovare traccia di tuo padre e ti convinci che la sua presenza è troppo lontana per trovarsi in una delle celle di questa zona, quando la tua attenzione viene attirata da una porta aperta: nella stanza scorgi una morbida luce celeste, e vedi stesi molti soldati sui loro lettini. Solo un paio di droidi infermieri corrono da una parte all'altra, indaffarati.

Se vuoi dare un'occhiata, vai al **145**
Se vuoi continuare ad esaminare il resto del corridoio est, vai al **195**

268

Atterri senza far rumore e subito ti nascondi dietro una colonna. Ti giri indietro e vedi che il conducente del carro ha appena finito il suo dialogo ed è pronto a ripartire: la pattuglia lo lascia andare, e capisci che sono tutti ignari del fatto che sei saltato proprio sopra le loro teste e sei atterrato alle loro spalle.
Senza perdere il momento buono, continui la perlustrazione.

Vai al **36**

State per fare il salto nell'iperspazio, quando ti viene in mente un ultimo dettaglio.

"Secondo te come hanno fatto a raggiungerci nel sistema Kemboo? Voglio dire, quando siamo usciti con l'*Ice Spear* da Kemboo II loro erano già qui, con quel caccia, ad attenderci. Come facevano a sapere che ci trovavamo in questo sistema?"

"Evidentemente" spiega tuo padre "qualcuno dei loro caccia era in orbita a Tard-Ei-Tari, quando abbiamo lasciato il pianeta, e ha osservato la nostra rotta prima di andare nell'iperspazio. Calcolando tutte le possibili traiettorie, ha escluso quelle nei sistemi controllati direttamente dalla Repubblica, nei settori dove sapevamo che lui operava, e ragionando avrà capito che poche destinazioni ci erano rimaste. Suppongo che qualcuno dei suoi ci stava aspettando in altri sistemi… ma il sistema Kemboo era il più probabile. Infatti, è un luogo nascosto che anche lui sfruttava, con ogni probabilità."

"E per evitare che ci traccino nuovamente?"

"Oh, Lite, non credo proprio che possano tracciarci; siamo lontani dalla stazione orbitante, adesso, e soprattutto non hanno alcun velivolo utile, a parte quello Shuttle personale di Ballah che sta facendo il salto nell'iperspazio in direzione opposta… ora."

Rassicurato dall'assenza di pericoli, state attenti a non avvicinarvi alle torpediniere della Repubblica che sono sempre vicine a Kemboo II e compiete il salto nell'iperspazio.

"Destinazione?"

"Non lo so ancora, Lite, non lo so… per il momento ho diretto in un sistema disabitato e sconosciuto, dove c'è

un pianeta scarsamente abitato, un certo Krant… poche risorse, molto selvaggio. Dobbiamo fermarci e contattare gli altri, avvisare subito Ala, Wibo e Speedh di non andare a Kemboo e soprattutto dobbiamo riuscire a parlare con Karen, che è ancora all'oscuro di tutto quello che ci è successo."

L'ultimo pensiero, mentre l'*Ice Spear* viaggia a velocità iperluce verso sistemi e pianeti lontani, lo rivolgi al tuo zio e maestro Shin… i tuoi sensi ti dicono con certezza che non è morto, questo lo senti, ne sei sicuro, le tue percezioni non t'ingannano al riguardo. Speri di rivederlo, un giorno… chissà se è stato catturato, se verrà portato a Coruscant, se riuscirà a parlare con il Consiglio dei Jedi lì… oppure se è riuscito a fuggire. Con questi interrogativi pesantissimi sul futuro della famiglia Coldlancer, abbandonate il sistema Kemboo.

Congratulazioni, Lite Coldlancer! Hai portato a termine con successo quest'avventura, e sei riuscito a salvare la tua famiglia dal perfido Ballah e dalla Repubblica, anche se non hai potuto fare nulla per il tuo maestro Shin. Nella prossima avventura, la vita di un altro membro della tua famiglia sarà minacciata, e tu dovrai trovare e salvare questa persona dando la caccia ad un tuo mortale nemico. Altre emozioni ti aspettano nel prossimo librogame di Lite Coldlancer, intitolato

Caccia spietata

1	2	2	1	3	4	3	6	2	1	2	1	5	1
2	1	3	7	1	3	2	4	6	1	2	3	1	4
4	5	3	5	0	3	6	2	9	7	8	4	7	1
3	1	0	3	0	1	7	4	8	2	6	5	1	2
2	2	7	8	2	9	5	0	4	6	1	4	2	6
6	2	6	3	7	6	3	5	8	0	5	1	4	4
2	4	4	7	9	6	2	6	0	3	9	3	1	5
5	1	2	4	4	7	8	0	3	5	0	6	3	1
2	2	9	3	6	0	5	8	2	4	9	2	8	2
4	3	7	4	6	7	8	5	9	7	2	5	1	4
4	1	5	1	4	8	2	5	4	6	2	8	6	2
1	4	8	7	5	6	5	4	0	8	5	0	1	1
3	1	7	5	1	5	3	7	1	6	2	7	1	3
1	6	5	1	2	1	3	7	1	1	2	3	3	1

	-11 o meno	*-10/-9*	*-8/-7*	*-6/-5*	*-4/-3*	*-2/-1*
1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2
	LC M	LC M	LC -8	LC -6	LC -6	LC -5
2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3
	LC M	LC -8	LC -7	LC -6	LC -5	LC -5
3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4
	LC -8	LC -7	LC -6	LC -5	LC -5	LC -4
4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5
	LC -8	LC -7	LC -6	LC -5	LC -4	LC -4
5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6
	LC -7	LC -6	LC -5	LC -4	LC -4	LC -3
6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7
	LC -6	LC -6	LC -5	LC -4	LC -3	LC -2
7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8
	LC -5	LC -5	LC -4	LC -3	LC -2	LC -2
8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
	LC -4	LC -4	LC -3	LC -2	LC -1	LC -1
9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10
	LC -3	LC -3	LC -2	LC -0	LC -0	LC -0
0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11
	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0

0	*+1/+2*	*+3/+4*	*+5/+6*	*+7/+8*	*+9/+10*	*+11 o più*
N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
LC -5	LC -5	LC -4	LC -4	LC -4	LC -3	LC -3
N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -
LC -4	LC -4	LC -3	LC -3	LC -3	LC -3	LC -2
N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11
LC -4	LC -3	LC -3	LC -3	LC -2	LC -2	LC -2
N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12
LC -3	LC -3	LC -2	LC -2	LC -2	LC -2	LC -2
N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14
LC -2	LC -2	LC -2	LC -2	LC -2	LC -2	LC -1
N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16
LC -2	LC -2	LC -2	LC -1	LC -1	LC -1	LC -1
N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18
LC -1	LC -1	LC -1	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0
N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M
LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0
N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M
LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0
N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M
LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0

FUGA INFERNALE

1

STAR WARS

lite coldlancer

Tuffati a capofitto
in un'avventura dal ritmo mozzafiato!
Le sorti della famiglia Coldlancer
sono solo nelle tue mani...

In questo libro il protagonista sei tu.
Il tuo nome è Lite Coldlancer
e la Forza scorre possente in te!
Sei stato addestrato da tuo zio Shin
nelle vie della Forza,
ma non appartieni all'Ordine Jedi,
e trascorri una vita molto serena
stando assieme alla tua famiglia.
Ma sei ignaro di un'imminente minaccia
che sta per stravolgere completamente
la tua quieta e pacifica esistenza...
Scegli se incamminarti
sul luminoso sentiero del Lato Chiaro,
o cedere alla corruzione
del Lato Oscuro!

In questo libro il protagonista sei tu.
Che la Forza sia con te!

http://www.guerrestellari.net
http://www.librogame.altervista.org

librinostri